ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 8

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • **GIOCOMPUTER** • GIOCHI ELETTRONICI

1983 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

ARRIVANO I VIDEOGIOCHI DI SOCIETÀ
IL COMPUTER VÀ ALLA GUERRA
TUTTE LE VIDEOMERAVIGLIE DI CHICAGO

MILANO 11-15 NOVEMBRE 1983
VIDEO GAMES USA
VIENI A GIOCARE CON NOI. TI ASPETTIAMO!
Al Centro Commerciale Americano, la seconda edizione di VIDEO GAMES USA, l'unica mostra in Italia dedicata esclusivamente ai videogiochi e agli home computer di produzione americana.
Avrai a tua disposizione tutte le novità delle case più prestigiose.
USA
CENTRO COMMERCIALE AMERICANO
Via Gattamelata 5. 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I
La mostra è realizzata in collaborazione con le riviste del Gruppo Editoriale Jackson.
VIDEO GIOCHI
ELECTRONIC GAMES

SOMM

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54
Telex: 333436GEJIT-I

REDAZIONE USA
GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)
Tel. (408) 7730103

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

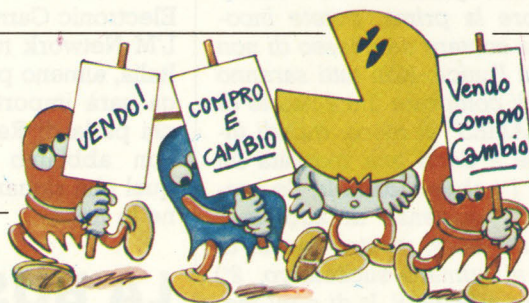
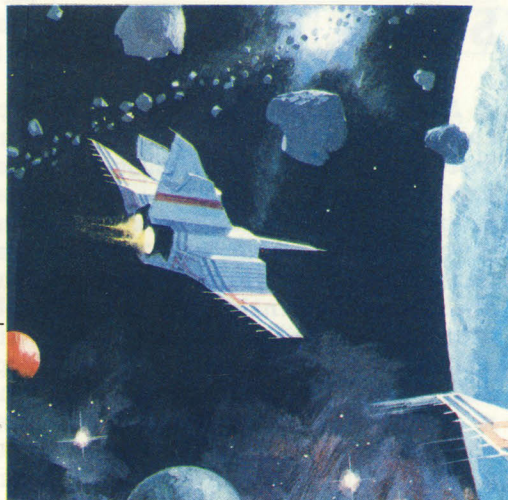
DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini,
Benedetta Torrani,

COORDINAMENTO TECNICO
Alessandra Guadagni

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

CONTABILITA'
Franca Anelli
Mariella Luciano
Franco Mancini
Gabriella Napoli
Roberto Ostelli

DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Adela Bel
Marco Benedetti
Silvia Decari
Ombretta Giannetto
Claudio Bautti
Massimo Passalacqua

HANNO COLLABORATO

Mario Dajelli
Marco Gatti
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Vanessa Passoni
Alberto Rossetti
Giovanni Somazzi

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
Internationl Media Marketing 16704 Marquardt Avenue, P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano n. 455 del 27-11-1982'
Stampa: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e all'Estero:
SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 22.000 per l'Estero L. 35.000. I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

il posto della posta

NON SAREMO SEMPRE SOLI

Spett. VIDEOGIOCHI,
non vi farò dei complimenti (che pure meritereste), ma vi muoverò degli appunti.
In "primis", l'uscita della vostra rivista non è stata pubblicizzata "abbastanza", per cui ho dovuto scroprire sul banco del giornalaio il n. 3, ma informandomi da lui e dalle altre edicole, ho scoperto che quello era stato il primo numero distribuito!!! Il n. 3, di Marzo, l'ho acquistato il 24 aprile!!!; il n. 4, di aprile, il 18 maggio!!!; oggi siamo all'11 giugno e sto aspettando ancora quello di Maggio!!! Poiché siete "la prima e unica rivista di videogames ecc.", e sarete per sempre la prima, potete incominciare a contare da adesso di non essere più l'unica. Non tutti saranno in grado di comprare 3 o 4 riviste di "VIDEOGAMES" al mese, quindi incominciate a darvi una regolata fin d'adesso, 1°) abbandonando "le scadenze e le esigenze di aggiornamento come fiere, mostre, eventi di attualità" al numero successivo, 2°) uscendo in edicola il 1° di ogni mese, "come fanno tutte le riviste e i periodici che si rispettano" (a proposito, che significa che la rivista è stata concepita per uscire 10 volte all'anno???!!!), 3°) chiedendo ai distributori più serietà e solerzia.
Ed ora passiamo ad una piccola domanda: la M NETWORK (la linea di cartucce MATTEL per l'ATARI VCS), la SEGA, la STARPATH saranno distribuite in Italia? se sì, quando e da chi?
Vi porgo cordiali saluti e auguri di una lunga e PUNTUALE vita in edicola, sperando che la mia lettera anche se sicuramente non sarà pubblicata, sarà almeno letta e presa in considerazione.

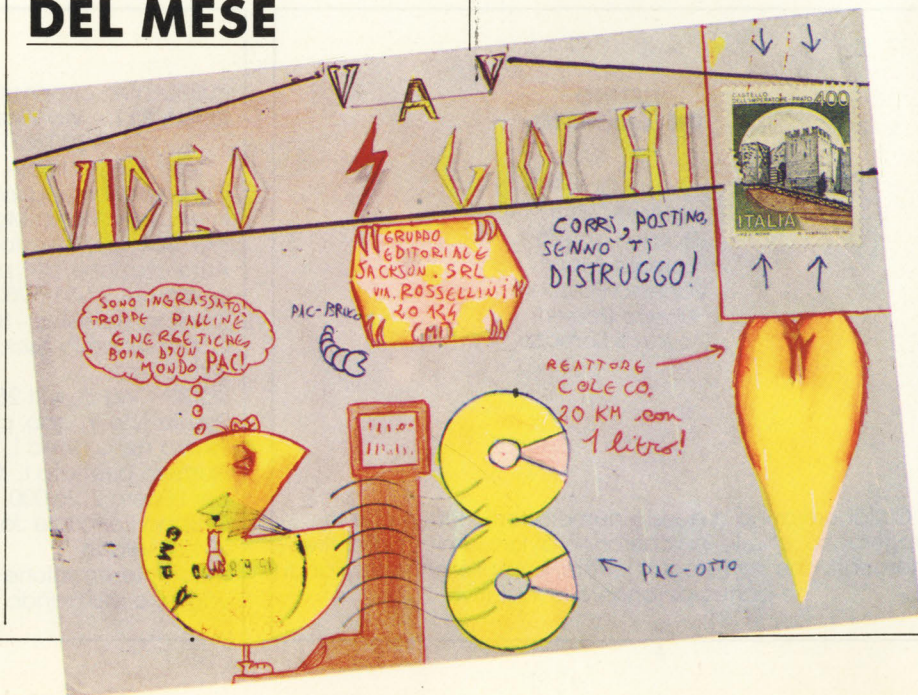
Leopoldo Di Maio,
Castellammare di Stabia

Sappiamo che la puntualità in edicola non è stato, finora, il nostro forte: sarebbe inutile sostenere il contrario.
Ti ringraziamo della tua affermazione ("sarete sempre la prima..."), e aspettiamo con ansia di avere dei compagni di viaggio, dal momento che ci sentiamo un po' soli.
Non preoccuparti: della rivista usciranno 11 numeri, e quanto alla regolata, stà pur certo che quello della puntualità è un problema all'ordine del giorno, qui da noi. Ma non sarà certo la "paura" della concorrenza, soprattutto se poco qualificata, a muoverci, quanto il fatto di aver affrontato e risolto i problemi reali che finora hanno ostacolato la presenza in edicola al primo del mese.
A noi, comunque, risulta che a partire dal mese prossimo ci sarà in edicola anche l'edizione italiana di Electronic Games.
L'M Network non sarà distribuito in Italia, almeno per il momento. La Sega sarà importata e distribuita (c'è chi parla di Rebit...), della Sparpath non abbiamo alcuna notizia, per quel che riguarda la sua distribuzione in Italia.

LA BUSTA DEL MESE

Non che intendiamo aprire una nuova rubrica né tantomeno una gara o un corso: ci è solo sembrato spiritoso chiamare così questa busta pluridecorata che ci è giunta in redazione ed è opera di Ivan Venturi di Bologna. Bravo, Ivan!
A tutti, comunque, un invito a perseverare in questa che ormai è una tradizionale dei lettori di VG: buste e lettere sempre più decorate e sempre più belle.
Fra l'altro, vi abbiam detto che all'ormai leggendario SIM HIFI IVES di Milano (giugno) avevamo esposto incorniciati i migliori disegni dei lettori, e la mostra aveva anche destato molto interesse da parte delle TV che giracchiavano da quelle parti?

L'ALTRA BUSTA...

Anche Luca Tonelli, di Pero (MI), se la cava mica male: la sua opera, con le altre, avrà contribuito a rallegrare gli uffici postali, notoriamente grigi e bui, portandovi un po' del colore che accompagna sempre noi/voi di VIDEOGIOCHI e dintorni.

DA MODENA

Carissima redazione di Videogiochi,
sono un vostro ammiratore di 13 anni, abito a Modena e sono un patito dei videogames.
Quando pochi giorni fa ho visto la vostra rivista presso il mio negoziante mi sono incuriosito e ho pensato di acquistarla. Ne sono rimasto entusiasta.
Mi piacciono molto i vostri articoli e le vostre recensioni nonché il modo con cui trattate la materia videogames e tenete informato il lettore. Le vostre descrizioni dei videogiochi sono veramente buone e azzeccate; anche il vostro angolo postale è veramente degno di nota.
A proposito di posta, leggendo alcune delle lettere a voi mandate, e più precisamente a "A domanda risponde", mi si è posato l'occhio su una lettera che chiedeva del videogames Ms. Pac Man; ebbene qui a Modena è arrivato alla sala giochi.
Il vostro ammiratore...

Francesco Pattarin, Modena

La lettera di Francesco continua chiedendo perché non pratichiamo sconti su home computer e come mai i BITSHOP PRIMAVERA non "sbarcano" a Modena, pur essendovene anche in città più piccole.
Ebbene, Francesco, entrare in prima persona nell'ambito commerciale è sempre un passo molto pericoloso per una rivista: noi, francamente, preferiremmo astenercene, e lasciare tutti – dico tutti – gli aspetti promozionali nelle mani dei distributori e dei negozi, conservando a noi (e a voi lettori) quella assoluta purezza e indipendenza che caratterizza da sempre la nostra/vostra VIGGÌ!
La catena BITSHOP PRIMAVERA si è espansa in modo notevole, poiché in due anni è andata da zero a quasi cento negozi: dobbiamo pensare che questi Bitshop sono negozi assolutamente all'avanguardia, in quanto già due anni fa si erano dedicati alla commercializzazione di un prodotto allora praticamente sconosciuto.
Ci siamo rivolti all'ing. Salerni che ne è il responsabile a livello nazionale, e gli abbiamo "girato" la tua domanda.
"Facciamo Bit Shop dovunque ci siano tutti i presupposti perché abbiano successo: il mercato, la competenza del personale, la volontà di farlo".

CONSOLLE FANTASMA

Vorrei che, dopo tante promesse, faceste più servizi su Intellivision II, Atari 5200 e Cabel.

David Castelletti, Monza

L'Intellivision II non è ancora importato in Italia: l'importatore non dà la cosa per imminente, anzi non dice assolutamente nulla.
L'Atari 5200 non sarà importato in It: la società distributrice Atari Italia ritiene che il nuovo computer XL 600, che fa "girare" le stesse cartucce, sia in grado di soddisfare perfettamente gli esigentissimi che si rivolgerebbero eventualmente alla 5200, con la sostanziale differenza che il 600 è un computer, e che computer...
Il Cabel, di cui non ci sono mai arrivate dettagliate notizie – nonostante le numerose sollecitazioni – se non un certo numero di lettori che affermano di possederlo, probabilmente non è neppure più in produzione, se mai lo è stato: non intendiamo dire che i Cabel esistenti siano irreali, ma che probabilmente si è trattato della commercializzazione di una serie di prototipi.
Ecco perché non ci sembra il caso di dedicare ampi servizi a queste consolle.
Vorremmo però anche cogliere l'occasione per far notare ai nostri lettori che VIDEOGIOCHI è una delle poche riviste come si suol dire di settore che centra la sua attenzione sui programmi, ossia sui giochi, anziché dedicare più ampi spazi all'analisi e alla critica del joystick o della forma dell'etichetta contenente il marchietto sistemata sulla parte posteriore interna del mobiletto della consolle.
Speriamo sempre che tutti i lettori apprezzino questa scelta dettata dal comune buon senso.

A CHE COSA SERVE UN COMPUTER

Per la mia promozione i miei genito-

ri mi hanno promesso un computer e, vedendo le sue capacità, ho scelto l'ormai famoso Spectrum. Mi sarei anche accontentato di quello da 16 k, ma un mio amico mi ha consigliato il modello da 48 k.
Facendo poi i conti fra stampante e computer sono venute fuori 800.000 lire, vedendo la qual cifra mio padre mi ha chiesto a che cosa potesse servire un computer.
La stessa domanda la rivolgo io a voi: a che cosa può servire un computer a un ragazzo di 13 anni: ora userò questo computer solo per i videogiochi ma fra due anni andrò in una scuola di informatica e vorrei sapere se questo Spectrum sarà adatto a quegli studi.

Stefano Rondini, Roma

A tutte le conferenze-stampa durante le quali viene annunciata l'introduzione sul mercato di un nuovo home computer, c'è sempre qualche giornalista, non raramente donna, che pone la tua stessa fatidica domanda: a che cosa serve un home computer?
In genere dopo qualche frase banale e ritrita, gli stessi oratori non riescono a nascondere il loro imbarazzo, dovuto alla mancanza di una risposta, cambiando elegantemente discorso.
Un computer invece serve a molto.

1) A entrare in confidenza con un mezzo la cui diffusione attuale, che già sembra vasta, è solo una pallida ombra di ciò che sarà negli anni a venire.
2) A giocare videogames che per il momento potrebbero sembrare la copia di quelli che si trovano sulle consolle, ma che presto avranno notevolissime caratteristiche di interattività (e lì la consolle non basta più) e di valore didattico.
3) Possiamo addirittura prevedere che non vi sarà più alcun libro scolastico privo di un suo complemento computeresco. Anche in questo caso avere un computer significa acquisire per tempo la necessaria dimestichezza con il mezzo, e concretamente potrà seguire almeno le prime fasi di questa portentosa e storica rivoluzione del metodo di comunicazione.
4) Svolgere alcuni lavoretti di archiviazione, calcolo e sistematizzazione che solo un computer, o meglio la inscindibile coppia utente-computer, può eseguire.

Ti si potrebbe obiettare: ma finora se n'è fatto a meno, dunque questo computer è una cosa totalmente inu-

tile. La stessa cosa avrebbe dovuto dire il padre del primo figlio che voleva un libro stampato, che voleva una lampadina elettrica, un calorifero, una bicicletta, e insomma ogni volta che il progresso ha messo a disposizione un nuovo strumento. Fino al giorno prima se n'era fatto a meno. E con ciò?

GABRIELE, UN DEMONIO ALL'ATTACCO...

Vorrei dare un consiglio per i giocatori di Demon Attack: "Cercate di dividere il demone in due demoni più piccoli e colpite quello che non spara. Poi, mentre il demone piccolo cerca di atterrare bisogna evitarlo e colpire il demone superiore: questo funziona molto bene con l'ultimo stormo, le uova.
Un altro consiglio, questa volta per chi gioca a Defender: quando si è in difficoltà con a circa 1 o 2 milioni di punti (il mio record è 8.350.200 punti, e poi mi sono ritirato!!!), e si ha solo un umanoide da curare ci si può appostare sopra l'omino per colpire gli invasori!
Ho partecipato a due videogare al SIM HIFI IVES di giugno.
La prima "Campionato Italiano di Videogiochi ATARI", la seconda la "SUPERGARA".
Alla prima ero molto interessato, perché ho provato un nuovo gioco Centipede, molto bello, alla seconda mi ci hanno costretto e ho giocato a Missile Command, e ho fatto 17.635, mentre a Centipede ho fatto 42.507: nella Supergara credo abbia vinto poi uno che ha fatto 66.000 circa in 5 minuti. PRATICAMENTE IMPOSSIBILE!
I love you, VIDEOGIOCHI...

Gabriele Corati, Milano

Teoricamente molto improbabile, ma praticamente tanto possibile da essere realmente successo. Posso dirti, se la cosa ti può consolare, che quel 66.000 ha sconvolto anche un nostro collaboratore appartenente alla categoria dei "bravissimi", il quale, intrufolatosi con astuzia nella Supergara – cosa che non avrebbe dovuto fare, essendo un addetto ai lavori – aveva realizzato un bel 63.000 e rotti, ed era convinto di aver vinto. Anche lui ha detto "impossibile" quando ha visto quel 66.000!

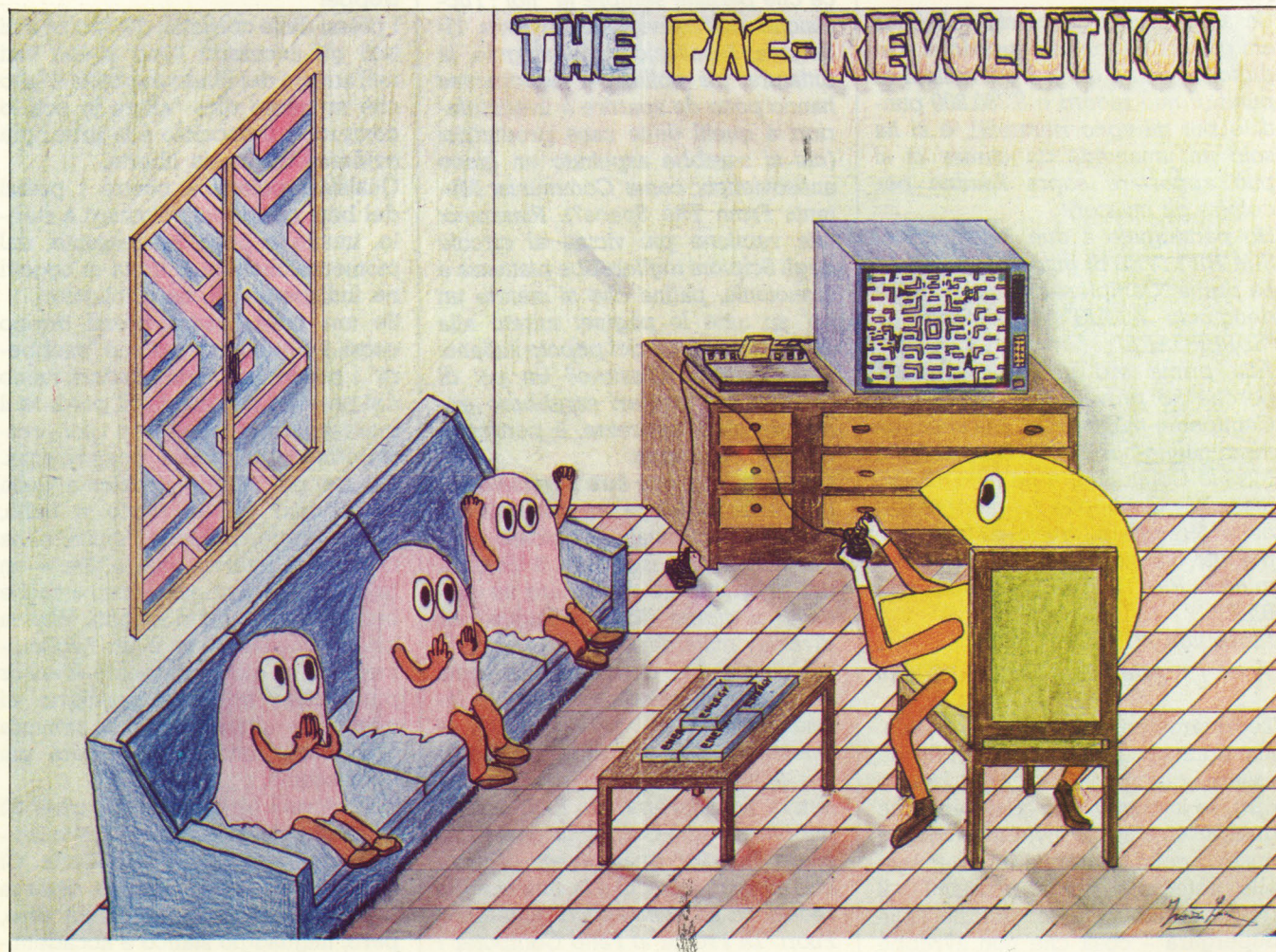
LA LETTERONA

Sono affezionatissimo di molte riviste Jackson: perché no Videogiochi, dunque? ... non credo nella perfezione... Coleco non ce la fa a sfondare, nonostante le sue 0.5 megalire.
Mi rifiuto di spendere una lira nei videogiochi: se ciò che ci vendono non è la perfezione, anche i prezzi devono adeguarsi.
Veniamo a VIDEOGIOCHI rivista: meno enfasi e sbalordimento nel trattare argomenti di cui ormai si parla anche dal panettiere! Perché celare il nome degli articolisti? Non mi piace che parliate sempre al "noi": l'uccisione dell'individualismo evita l'idolatria, l'esaltazione del singolo, la dittatura: ma politica e videogames hanno poco da spartire a livelli inferiori a quelli delle case produttrici (chi si sarebbe aspettato un gioco antisovietico, come Communist Mutants From The Space?). Riassumo: una versione più vicina al circolo degli Scipioni toglierebbe piattezza e monotonia, patina che si stende un po' su tutte le pagine: mirate alla fascia bassa (età) del popolo italiano: e se miraste all'estero? Un po' di bizantinismi letterari sarebbero goduti da chi li apprezza, e perdonati da chi non li ama.
Oggi tutti vogliono fare il game designer e far soldi a palate sulla scia dei giovanotti americani. Ricordate però che non basta iscriversi a Scienza dell'Informazione e sfornare un giochino il giorno dopo la laurea per diventar miliardari!
Ci vuole abilità, destrezza e fantasia: se vi manca quest'ultima potete lasciar perdere.
Questa diatriba (ma in fondo è solo una lettera) è un po' la risposta alla lettera (reazionaria) di P. Brussino, pubblicata su VG 5, nella quale traspare un certo quale senso di vago che mi sconvolge. O è la sintesi della redazione ad averle dato quel tono? Fuori "Di Fronte al Fatto Computer"! Fra BIT e PERSONAL SOFTWARE non credo ci sia bisogno di inquinare altre riviste di casa Jackson!
Perché dite "la prima è l'unica rivista di Videogiochi" senza specificare in Italia?

Giuliano Giovannetti, Savona

Caro Giuliano, questa tua è la "letterona" di questo numero: premiamo (sottolineando la prima persona plurale) lo sforzo di quelle due facciate fitte, fitte. Ci sembra però che tu ti diverta molto a polemizzare, con tutto e con tutti, e che per farlo utilizzi tutto il materiale che ti trovi sotto mano, ivi includendo citazioni culturali, spunti di cronaca, argomenti vari.
Beh, Giuliano, a che ti serve tutto ciò? A che serve polemizzare con la Colecovision, con il fatto che utilizziamo il "noi", che non diciamo "in Italia", e così via? Corri il rischio di cadere nella superficialità volendone dire troppe!
I prezzi delle consolle, dei giochi e di tutti gli accessori sono prezzi nati nell'ambito del libero mercato: il fatto che tu stesso dica "allora io non lo compro" è il nocciolo e la prova più evidente di questa libertà.
Qualsiasi polemica contro i prezzi dei beni cosiddetti voluttuari è sterile, inutile e poco interessante, dal momento che non si tratta di oggetti né indispensabili, né obbligatori.
Se una casa pratica prezzi troppo esosi, il pubblico stesso ne "snobberà" i prodotti, la ditta venderà meno del previsto rischiando di perdere il mercato; dovrà rivedere i suoi prezzi, adeguandoli alla concorrenza.
Perché poi questo problema della perfezione? Se un gioco è bello, coinvolgente, richiede abilità e ha una trama interessante, allora è un bel gioco. Se a questo punto è anche ben realizzato, tanto meglio. Viva la tridimensionalità, se è un miglioramento di un gioco già valido. E ancor più "viva", se essa permette di migliorare ulteriormente la struttura del gioco, rendendolo ancora più interessante.
Perché vuoi bizantinismi lettarari? Ci sforziamo di scrivere una rivista facile, equa, ben dosata, scorrevole. Ci sforziamo di scriverla bene, ossia in buon italiano. Che non vuol dire, però, linguaggio statico e accademi-

co: accettiamo neologismi e modi di dire ancorché un po' "scorretti", quando essi servono, nella dinamica del discorso, a mantenere un ritmo vitale.
Veniamo ora al "noi": molti articoli sono frutto di un lavoro di squadra. Non ha più molta importanza chi, alla fine di questo lavoro, ha materialmente scritto l'articolo. Non abbiamo timori di idolatria: il ritmo del lavoro in una redazione è tale da mettere sempre in primo piano le esigenze giornalistiche, ed eventuali "culti della personalità" sono molto difficili da perseguire. Su VIDEOGIOCHI abbiamo eliminato anche l'Editoriale che ci sembra un'inutile vetrina di vanità in un giornale come il nostro.
La "politica" e i videogames: per il momento hanno poco a che vedere, ma quando il videogame sarà evoluto e didattico, e quando la scuola sarà matura per utilizzarlo come strumento d'insegnamento, allora vedrai che fra politica e videogiochi inizierà ad esserci qualche legame. Speriamo non troppo stretto, e soprattutto speriamo in una politica aperta, giusta, limpida. Ma questo sempre e in ogni caso, a prenscindere dai videogiochi.
Sbalordimento ed enfasi: forse dal panettiere si parla di computer e si da per scontato la tridimensionalità in un videogame parlante. Può darsi, ma ciò denota che non si sa di che cosa si sta parlando: chiunque se ne intenda almeno un po' di informatica ha il dovere di stupirsi e il diritto di esprimere il suo stupore!
Le persone che più si stupiscono di games come B17 BOMBER o ZAXXON o MICROSURGEON sono professori di informatica, ricercatori di scienza dell'informazione, programmatori che da anni lavorano sui più sofisticati computer.
Questo ci riporta al tuo ultimo discorso. Perché è reazionaria la lettera di Paolo Brussino? Perché vuol fare il programmatore, forse? Ma, santo cielo, perché mai non dovrebbe desiderare di farlo? Certo: ci vuole abilità, competenza e fantasia. Speriamo che ce li abbia, no?
L'anno prossimo si iscriveranno a Scienza dell'Informazione a Milano 1500 studenti: non diventeranno altrettanti game designer, sarebbe grottesco; ma speriamo che qualcuno almeno ce la faccia.
Ultimi spunti della tua protesta: pubblico straniero e "in Italia". La rivista è destinata al mercato italiano, come si può notare da un dettaglio che a tutta prima potrebbe sfuggire: è infatti scritta in Italiano, lingua parlata solo ed esclusivamente in questo Paese dalla curiosa forma a stivaletto.
Tentare la via dell'esportazione ci sembra quantomeno un'idea azzardata: imporrebbe di tradurre la rivista, e ne invaliderebbe comunque tutte le parti – e non son poche – scritte in stretto riferimento alla realtà italiana del mercato e del pub-

blico.
Guardiamo la cosa da un altro punto di vista: uno dei fenomeni più clamorosi di questa nostra VIDEOGIOCHI è il fatto che essa sia... made in Italy. Ciò significa che tutto ciò che è scritto su Videogiochi è scritto per il pubblico italiano, tenendo conto della sua realtà, delle sue abitudini, delle sue possibilità: insomma, la via italiana ai videogames. E proprio su quella parte che tu vorresti buttar fuori, la sezione dedicata ai computer, proprio lì questa italianità è indispensabile. I computer in auge al di là dei nostri confini sono spesso tutt'altri da quelli che hanno incontrato il massimo del successo qui.

A SCUOLA DI COMPUTER

Cara redazione, faccio la terza media e vorrei sapere se esistono nella mia città dei corsi preparatori sull'informatica.

Cristina Malaguti (Bologna)

Scusa se ti abbiamo ridotto la lettera all'osso, ma le risposte a tutte le tue domande sui videogiochi le troverai sparse un po' in "A Domanda Risposte" e un po' nelle altre lettere pubblicate. Quanto a questa domanda, la risposta è sì, a Bologna esistono corsi preparatori per programmare un computer.
Se avrai qualche numero di pazienza e di fedeltà, avrai la sorpresa (che a questo punto non sarà più una sorpresa, ma va be') di trovare una serie di inchieste su cosa bisogna fare e dove andare per studiare per bene il "computerese": corsi pomeridiani per ragazzi, lezioni facoltative nelle scuole pubbliche, istituti tecnici e facoltà di informatica. Il tutto, naturalmente, riferito alle varie regioni italiane.

TEXANI IN EBOLLIZIONE

Perché non pubblicate nella rubrica "GIOCOMPUTER" prove per le cartucce del TI-99/4A? Sarebbe bello se faceste delle prove sulle cassette della serie "adventure" come ad esempio "Il viaggio d'oro" o il "Castello del woodoo". Infine, se conoscete il gioco "Il conte", potreste dirmi come si apre la porta del laboratorio? Sono DISPERATOOO!!!

R. Giusti, Brescia

Per il TI-99/4A vale la risposta data a Fabrizio De Leo. Abbiamo già in programma un servizio tutto dedicato agli "adventures" e vedrai che se ti piace questo genere di giochi sarai supersoddisfatto.
Non abbiamo mai giocato al "Conte" ma, anche se fossimo riusciti a penetrare nel dannato laboratorio, non so

se te lo diremmo così pubblicamente. Sarebbe un modo per rovinare il divertimento per chi lo ha appena iniziato, un po' come recensire un bel film giallo svelando fin dall'inizio nome, cognome, età e professione del misterioso assassino. Solo un consiglio: prova a scrivere alla casa che ha prodotto il gioco; magari te lo diranno in un orecchio.

DA VCS A COMPUTER

Sono un vostro superlettore dal numero 3. Possiedo una console Atari 2600 da non molto tempo e vorrei venderla per comprarmi un computer. Secondo voi faccio bene? Secondo me sì!

Fabio Bellafronte, Torino

E allora cosa aspetti?

TANTE DOMANDE

Sono un ragazzo di 17 anni e vorrei chiedervi tre cose:
1) Esistono altre modalità di pagamento per le cartucce della Soft Bank?
2) Cosa si intende per gioco in linguaggio macchina?
3) Nella grafica è migliore l'Atari o l'Intellivision?
Vi saluto e spero che andiate avanti sempre così (e cioè benissimo).

Roberto, Tricase

1) Tutto il materiale contenuto nel catalogo Soft Bank lo puoi trovare direttamente nella catena dei Bit Shop così come in altri negozi di informatica ed elettronica, oppure richiederlo con le modalità contenute nel catalogo stesso.
2) Per quel che riguarda il linguaggio macchina il discorso si fa complicato e, visto che la posta non è il luogo ideale per lunghi discorsi tecnici, prova a dare un'occhiata nella sezione "Di fronte al fatto computer" del numero prossimo: si parla della cartuccia n. 9 del Philips Videopac che permette appunto di usare la console come un computer programmabile in linguaggio macchina. Se poi avrai la pazienza di seguirci ancora, vedrai che parleremo dei vari linguaggi.
3) Sebbene non sia nel nostro stile dire "questo sistema è migliore di quell'altro", possiamo però ammettere che finora l'Atari, proprio per essere stato il primo videogiochi, aveva una grafica più elementare di quella dell'Intellivision; le ultime cartucce però (Tennis e Phoenix per esempio) hanno poco da invidiare alla grafica del concorrente Mattel.

T.I. AMO

Carissima e formidabile redazione, perché non parlate mai del computer della Texas TI-99/4A? Non mi venite a dire che è poco diffuso perché non ci credo, conosco dieci persone che lo hanno già e altre cinque che lo vogliono comprare perché è un ottimo computer. Potreste cominciare a descrivere il software disponibile nella rubrica GIOCOMPUTER.
Come mai il TI-99/4A rifiuta il programma di List n. 5 e quello di SALVE PROGRAMMI?

Fabrizio De Leo

Caro Fabrizio, pubblichiamo questa tua lettera che vale per molte che ci richiedono notizie sull'home computer della Texas. Il nostro non è stato un atto di boicottaggio verso questa che consideriamo come te un'ottima macchina e che ha tra l'altro una vastissima disponibilità di software molto interessante. Abbiamo solo qualche problema di "avviamento" con questa casa, dovuto ai molti impegni da entrambe le parti.
Nei prossimi numeri anche i "texani" avranno lo spazio che merita il loro beniamino in una rubrica apposta per loro, come già c'è per il Vic 20 e per il Sinclair.
Già che siamo in argomento, perché qualcuno di voi non ci manda qualche bel gioco di sua invenzione che giri sul TI-99/4A?
Riguardo all'ultima domanda, abbiamo già detto che ogni computer, sebbene tutti usino il BASIC, utilizza microprocessori diversi e quindi ci sono piccole differenze di linguaggio da macchina a macchina. Si tratta di conoscere bene quello della propria e apportare da sé le piccole ma indispensabili modifiche necessarie per far girare i programmi che pubblichiamo. Se no, solo a copiare, che gusto c'è?

SPECTRUM QUIZ

Carissimi amici della Redazione di "VIDEO GIOCHI" da molto tempo ho in mente l'acquisto di un computer, dopo le molte letture di giornali specializzati, ho deciso di prendere in considerazione il nuovo Sinclair ZX Spectrum.
Per ragioni economiche mi sono orientato sul modello con 16 Kbyte RAM, in futuro potrà aumentare il livello di memoria?
Oltre a farlo funzionare come computer, mi interesserebbe usarlo come videogioco e ho detto che per esso esistono vari tipi di cassette-gioco: Alien attack, Meteor storm, Space orbit e Spectres (ovvero la sua versione di Pac Man). Cosa ne pensate? Sono all'altezza degli Atari e degli Intellivision? Sono a colori? Io posseggo un registratore hi-fi; ci posso leggere il programma per il computer? In caso di risposta affermativa, come posso collegarlo? Forse ho esagerato nelle domande, ma sono certo di avere tutte le informazioni da me richieste, Vi ringrazio e porgo i miei più cordiali saluti ed auguri per l'ottima rivista.

Corinti Silvio, Viterbo)

La memoria del tuo Spectrum 16K è espandibile fino a 48 Kbytes con l'acquisto del modulo d'espansione. Per il giudizio sulle cassette di gioco, basta che tu segua le recensioni che appaiono nella rubrica *Giocomputer*. Per lo Spectrum non sono previsti programmi a stato solido (vale a dire in cartuccia), anche se la Sinclair ha costruito lo Spectrum con una parte d'attacco che potrà anche essere utilizzata per le cartucce, nel caso che qualche casa di software volesse produrne il che, probabilmente avverrà. Siamo invece in attesa di programmi su mini floppy disk, o meglio

nastrini magnetici ad altissima velocità di lettura che si comportano come fossero dischetti.
Il tuo registratore va benissimo, se ha la presa di cuffia 8 Ohm e la presa per il microfono: naturalmente queste prese saranno in formato RCA, mentre i cavetti in dotazione prevedono i minijack di cui sono provvisti tutti i portatili non hifi, che dunque risultano più facilmente collegabili, e anche più pratici per questioni di maneggevolezza. Noi in redazione utilizziamo un Walkman!

E DALLI CON IL 5200

Siamo due ragazzi di 14 e 16 anni e innanzitutto vorremmo complimentarci per la riuscitissima rivista. Vorremmo però che parlaste dettagliatamente della nuova console Atari 5200 e del sistema Colecovision.
Vostri affezionatissimi.
Paolo e Raffaele Piccollo (Genova)

Lo ripetiamo per l'ultima volta e poi mai più: LA NUOVA CONSOLE ATARI 5200 NON ARRIVERÀ IN ITALIA! È un prodotto che rimarrà solo nel mercato americano, mentre per l'Europa la Atari continuerà a commercializzare il VCS 2600, puntando al tempo stesso sulla sua nuovissima famiglia di home computers 600XL, 800XL e 1450XLD: sono home computers che si trasformano in magnifiche consoles per videogiochi con prestazioni che battono anche quelle del pur ottimo 5200.
In particolare il 600XL è indicato come sostituto del 5200.
Al momento di andare in stampa con questo numero di "Videogiochi", il Colecovision non è ancora in commercio: ce l'avevano promesso per giugno, l'abbiamo visto al SIM ma nei negozi non ce n'è traccia. Appena sarà disponibile non temete che ne parleremo ancora, e molto.

COMPUTER E MATEMATICA

Carissimi della redazione, complimenti per il bellissimo lavoro che avete fatto. Ho un problema: vorrei tanto un VIC 20, ma mio padre dice che per avere un computer bisogna avere spiccate teorie sulla matematica. È vero? Un'altra cosa: ho la cassetta PASIC PROGRAM del VCS: perché non fate delle lezioni?
Davide

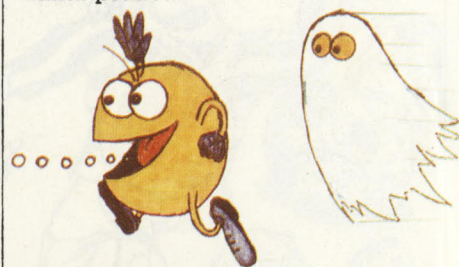
Che cosa significa esattamente "avere spiccate teorie sulla matematica"? Per esempio avere una spiccata teoria per cui si dimostra che 2+2 fa 5? Oppure il problema è conoscere bene la teoria matematica? In questo caso non possiamo dare torto a tuo padre: ma la matematica va co-

nosciuta, non drammatizzata. La matematica non è che la formalizzazione della nostra logica, di quella logica che ci permette di essere "umani", di costruire ponti strade grattacieli monumenti etc.
Nell'uso del computer ci vuole un po' di matematica, è vero: ma l'uso stesso del computer può essere un ottimo pretesto per portare avanti la propria conoscenza della matematica, senza che ciò rappresenti un dramma o una noia mortale. Sì, è vero: la matematica è cosa utile e bisogna saperne un po', soprattutto se si vuol dialogare attivamente con un computer, se se ne vogliono inventare nuovi e utili campi di utilizzo, sfruttandone bene le capacità e le caratteristiche. E con ciò? Dobbiamo allora spaventarci e scappare a gambe levate? Solo per un po' di matematica?
E chi ce lo dice, poi, che la matematica non sia una cosa molto appassionante e divertente?

DUBBIO COMPUTERESCO

Sono assiduo lettore di VG, e ho 13 anni.
Dovrei acquistare un computer, fra un po', e sono indeciso fra Commodore 64 e ZX Spectrum. Ad ogni modo il computer lo voglio versatile, con buone quantità di memoria, espandibilità notevole, che possa soddisfarmi nel gioco, nello studio, nella programmazione di giochi, quando ne saprò molto di più, e che mi possa servire anche in un futuro.
Quale mi consigliate dei due, e perché? Altrimenti, cosa ci sarebbe d'altro che rientri nel prezzo del Commodore 64?
Dopo le domande i miei consigli: aumentate le pagine di "Di fronte al Fatto Computer", e rifate, come nel primo numero, la descrizione dei vari computer (complimentoni per l'articolo sullo Spectrum); scrivete qualche programma di giochi; ho sperimentato il programma ribaltaparole e mica le ribalta bene.
Complimenti per "a che gioco giochiamo?", mi ha indotto ad acquistare Pitfall.

Andrea Violini, Milano

Caro Andrea: non solo hai le idee molto chiare, ma vuoi chiarirtele ancora di piò con tutte le domande che poni, e di cui noi qui abbiamo selezionato quelle che ci sembravano più interessanti.
Andando con ordine: il Commodore 64 e lo ZX Spectrum non sono neppure lontanamente paragonabili, e non solo per i due prezzi, molto lontani, ma anche per le caratteristiche e gli intenti dei progettisti. Sarebbe molto facile dirti: scegli lo Spectrum, oppure vai con il Commodore, ma sinceramente si tratta di macchine pensate in modi molto diversi.
Lo Spectrum è più dedicato a chi vuole intervenire in proprio sul computer, e la scelta della casa di non dotarlo di cartucce di memoria, ossia di programmi caricabili da cartuccia, denota questa sua vocazione. A una programmabilità che non conosce rivali per affidabilità, originalità, versatilità, oppone dunque questo limite, nonché una tastiera che, se è semplicemente geniale per programmare, è meno ideale nel caso di un uso corrente, tipo scrivere testi, articoli, fatture, o altri impieghi di tipo normale.
Il Commodore 64, anch'esso perfettamente e compiutamente programmabile da parte dell'utente, è invece più dedicato ad impieghi gestionali, mentre la sua vocazione di videogame è sottolineata dalla possibilità di allacciare normali joystick tipo Atari, dalla possibilità di fruire di cartucce (le prime stanno arrivando, e non sono solo della Commodore, ma anche della Sirius e della Rebit).
Un computer, dunque, più specificamente rivolto a chi vuole utilizzare programmi già fatti: il 64 può anche montare unità driver per normali minidischi da 5", mentre per lo Spectrum si stanno attendendo dei microdischi, o comunque materiale simile, non standard.
Le pagine dei computer seguono una loro crescita direi quasi "fisiologica". Ogni volta che esce un nuovo computer (vedi lo stesso Spectrum il cui articolo tu stesso hai lodato con tanto di punti esclamativi che noi, per modestia, abbiam tolto) lo presentiamo sia al suo annuncio, sia dopo averlo provato e quindi dopo aver fatto tutte quelle considerazioni che ci mettono in grado di fornire delle risposte ai vari quesiti: ma un articolo come quello del primo numero non lo si può fare tutte le volte, altrimenti sarebbe piuttosto ripetitivo.
Il programma per ribaltare le parole (V.G. n. 3) funziona perfettamente: non ci hai detto su quale computer tu lo hai fatto "girare"; bastano piccole differenze nella sintassi di trattamento delle stringhe – differenze sempre possibili da computer a computer – ed esso non offre più le stesse caratteristiche di prima.
Ricorda comunque che si trattava di un programma puramente dimostrativo, privo, in sé e per sé, di alcuna utilità pratica!

CORSO DI COMPUTER: E POI SI GIOCA?

Il 1° settembre inizierò un corso I.C.S. di programmatore: pensate che al termine sarò in grado di programmare giochini, oppure mi servirà solo per il lavoro? Non ditemi che è solo questione di fantasia...

Simone Caramelli, Firenze

È soprattutto questione di fantasia.

BRAVISSIMA

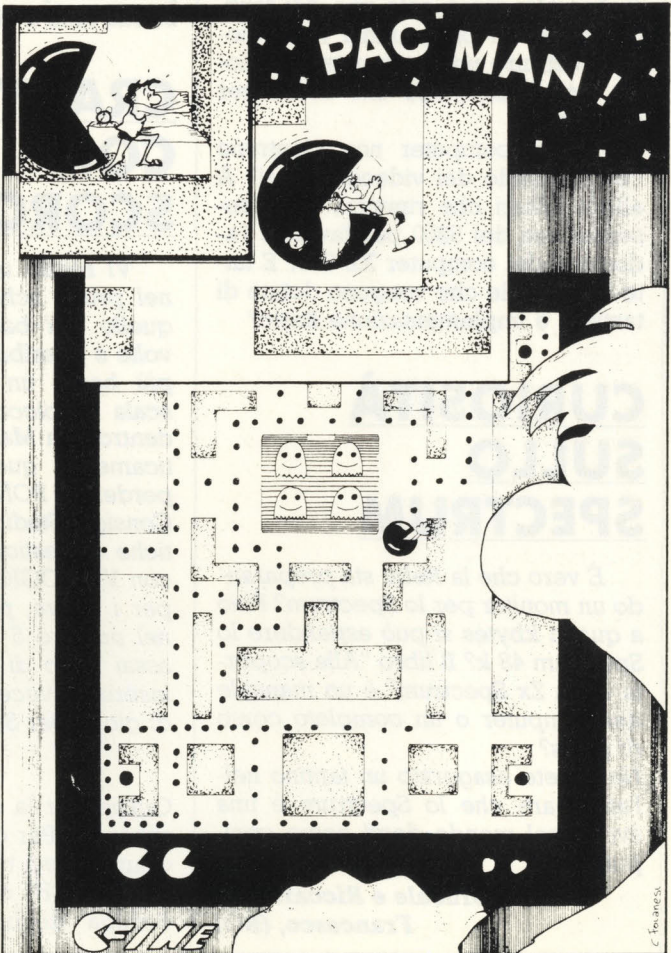
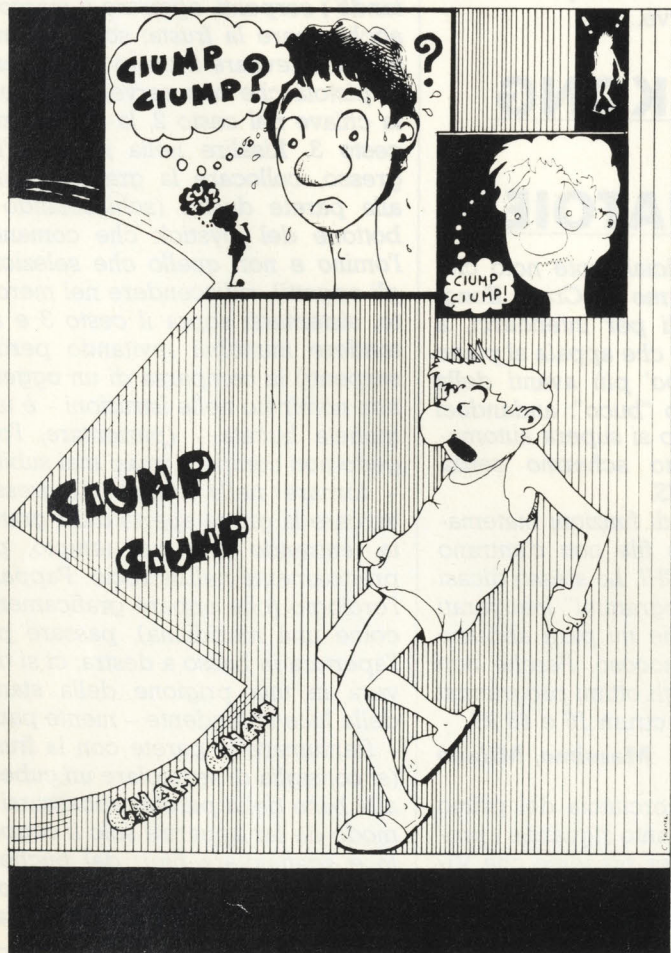
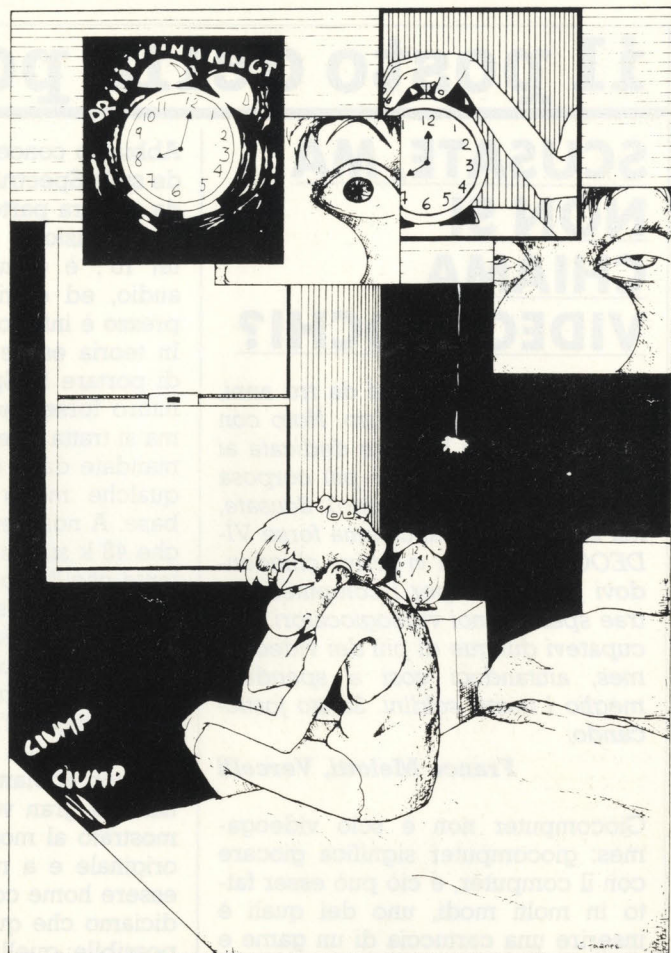
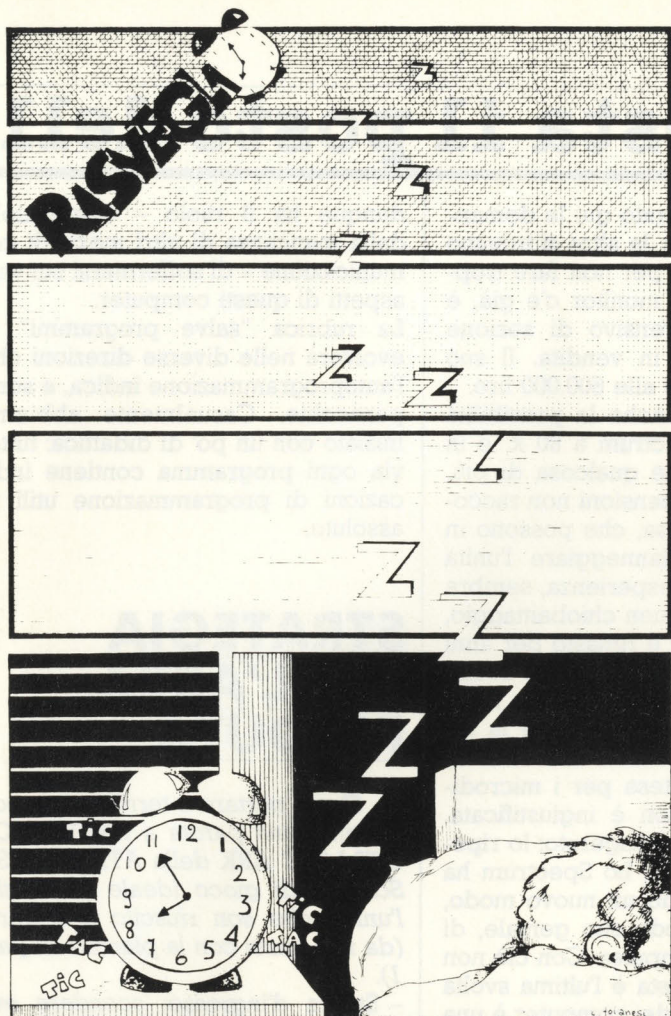
Salve, mi chiamo Chiara ed é da poco tempo che ho scoperto la vostra rivista (a proposito, complimenti per la grafica, è stupenda!).
Mi piacciono i giochi elettronici e adoro disegnare. È appunto da questo connubio che è nato il fumetto che vi invio, nel quale ho cercato di illustrare una situazione paradossale in cui si confonde e scompare quella sottile linea che divide la realtà dalla finzione.
Spero che vi piaccia!
Vi saluto con tutta la mia simpatia!

Chiara

RISVEGLIO
TIC
TIC TAC
TAC
TIC

CIUMP
CIUMP

CIUMP CIUMP?
CIUMP CIUMP!
CIUMP
CIUMP
GNAM GNAM

PAC MAN!
FINE

SCUSATE, MA NON SI CHIAMA VIDEOGIOCHI?

Seguo i videogiochi da tre anni, la vostra rivista dall'inizio. Noto con disappunto che la parte dedicata ai computer si fa sempre più corposa (è la parte che non leggo). Scusate, ma la rivista non si chiama forse VIDEOGIOCHI? Chi vi scrive chiedendovi più spazio per i computer sottrae spazio a noi videogiocatori. Occupatevi dunque di più dei videogames, aiutandoci così a spendere meglio i nostri soldini. Saluto josticcando.

Franco Melotti, Vercelli

Giocomputer non è solo videogames: giocomputer significa giocare con il computer, e ciò può esser fatto in molti modi, uno dei quali è inserire una cartuccia di un game e giocarselo; ma è solo uno dei tanti. Costruirsi un programma è un gioco. Costruire un programma di gioco, poi, è un gioco che serve per giocare.
Gli home computer non c'entrano con il mondo dei videogiocatori? A allora l'Atari che rinuncia alla presentazione del 5200 per favorire l'adozione del computer XL 600? E tutte le consolle che vengono dotate di tastiera e implementazione Basic?

CURIOSITÀ SULLO SPECTRUM

È vero che la Rebit sta preparando un monitor per lo Spectrum? Fino a quanti kbytes si può espandere lo Spectrum 48 k? Il libro "Alla scoperta della Zx Spectrum" è un manuale del computer o un completo corso di Bacis?
Non avete esagerato un tantino nell'affermare che lo Spectrum è una svolta nel mondo degli home computers?

Aldo Brucale e Riccardo de Francesco, (BO)

Abbiamo concentrato qui le domande sullo Spectrum, le altre si trovano da un'altra parte, per non fare troppa confusione. Il monitor c'è già, è un 10", è comprensivo di sezione audio, ed è già in vendita. Il suo prezzo è inferiore alle 600.000 lire.
In teoria esiste anche la possibilità di portare lo Spectrum a 80 k, e in futuro forse anche qualcosa di più, ma si tratta di espansioni non raccomandate dalla casa, che possono in qualche modo danneggiare l'unità base. A noi, per esperienza, sembra che 48 k sia un buon chiobaittaggio, tanto ché l'Apple è rimasto per anni ancorato ad esso. Da un certo livello di memoria in sù non è tanto la RAM ad avere importanza, quanto la disponibilità di memoria di massa: in questo senso l'attesa per i microdischi Spectrum non è ingiustificata.
No, non abbiamo esagerato: lo ripetiamo a gran voce. Lo Spectrum ha mostrato al mondo un nuovo modo, originale e a modo suo geniale, di essere home computer. Con ciò non diciamo che questa è l'ultima svolta possibile: quella dei computer è una strada tutta a curve...

CRAZY KONG CON SCORCIATOIE

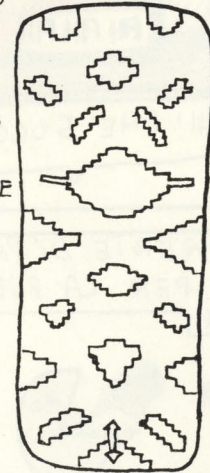
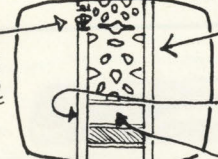
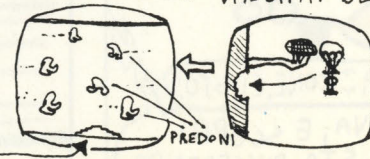
Vi rendo ufficialmente noto che nel primo schermo di Crazy Kong, quello dei barili per intenderci, a volte è possibile che appaia al piano più basso un po' più avanti della scala un piccolo "buco": andandoci dentro con Mario si supera automaticamente questo schermo senza perdere il BONUS.
Consigli: Studio di funzioni matematiche e gestione file non c'entrano con VIDEOGIOCHI. Lo stesso dicasi per i "salve, programmi" inaugurati nel numero 5 che mi para abbiano assai poco di giocoso. Perché non inserire invece gli ottimi programmi di gioco per Spectrum 16 e 48 k?

Massimo, Milano

Grazie per la scorciatoia del primo schermo. Per quanto riguarda i programmi devi tener presente che VIDEOGIOCHI è l'unica rivista che si occupa degli home computer, e dunque ha il ruolo – assegnatole dalla mancanza di altri mezzi di comunicazione – di soffermarsi sui vari aspetti di questi computer.
La rubrica "salve programmi" si evolverà nelle diverse direzioni che l'autoprogrammazione indica, e sono parecchie. Casualmente abbiamo iniziato con un po' di didattica: tuttavia ogni programma contiene indicazioni di programmazione utili in assoluto.

STRATEGIA PER L'ARCA PERDUTA

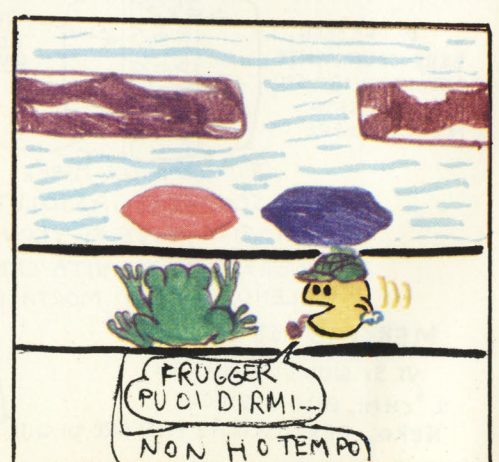
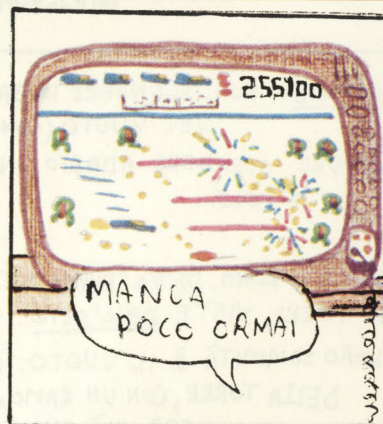
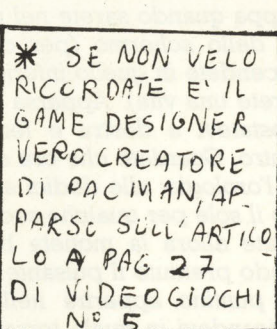
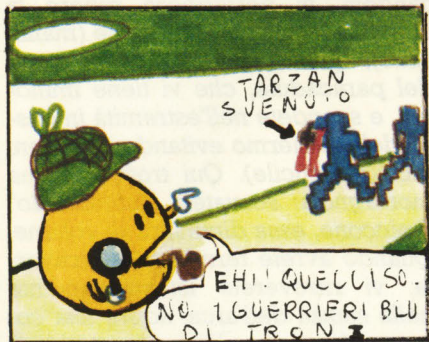
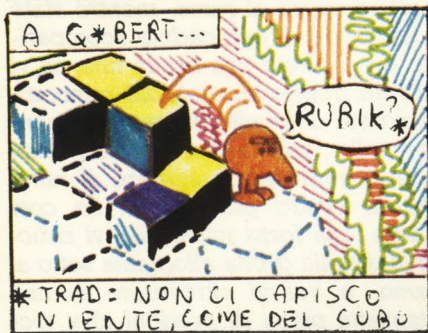
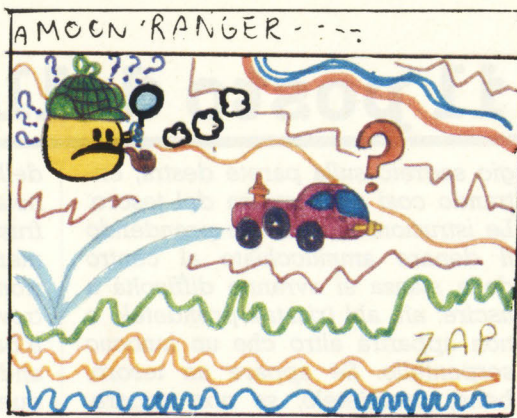
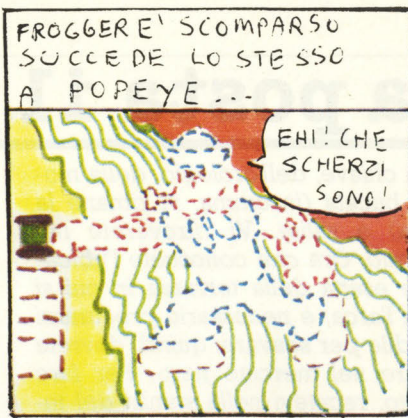
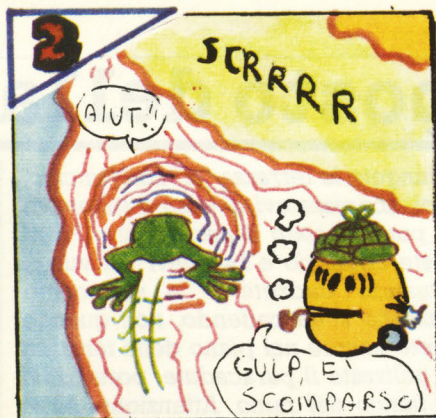
Come portare a termine in modo decente una partita a RAIDERS OF THE LOST ARK *della ATARI (VCS)*
Schema di gioco ideale (o meglio l'unico che son riuscito a trovare) (da integrarsi con la piantina di pag. 1).
– Stanza d'ingresso: *scendere evitando i serpenti, aggirare il masso e acchiappare la frusta; scendere nel* mercato, *evitare il cesto 1 (contiene la pistola che non serve), prendere la chiave nel cesto 2, la granata nel cesto 3. Risalire nella stanza d'ingresso, collocare la granata vicino alla parete destra (schiacciando il bottone del joystick che comanda l'omino e non quello che seleziona gli oggetti), ridiscendere nel mercato, sistemarsi sopra il cesto 3 e attendere immobili (evitando però i serpenti) la comparsa di un oggetto non nominato nelle istruzioni – è una moneta bucata – (pazientare, l'oggetto non compare quasi mai subito) – tornare nella stanza d'ingresso, varcare la grotta aperta dalla granata, entrando così nel tempio, più precisamente nell'incrocio. Papparsi l'orologio (che appare graficamente come una meridiana), passare per l'apertura in basso a destra: ci si troverà in una prigione della stanza della luce splendente – niente paura – frantumare la parete con la frusta (si consiglia di sgretolare un cubetto alla base della parete, abbassarsi in modo da far apparire solo il cappello e sgattaiolare fuori dal buchetto con notevole risparmio di tempo e fatica), passare attraverso il passag-*

COME PORTARE A TERMINE IN MODO DECENTE UNA PARTITA A
RAIDERS OF THE LOST ARK DELLA ATARI (VCS)
1
PIANTINA
QUESTA PIANTINA È DA CONSIDERARSI UNICAMENTE COME TALE. LE SOLUZIONI DEL GIOCO SONO A PAGINA 2.
SERPENTE
MASSO
FRUSTA
STANZA D'INGRESSO
LO SCOPPIO APPARE UTILIZZANDO UNA GRANATA (VEDI SOLUZ. P.2)
OROLOGIO
INCROCIO
TEMPIO
MOSCHE
RAGNO
STANZA DEL RAGNO
STANZA DELLA LUCE SPLENDENTE
STANZA DEL TESORO
PER TORNARE INDIETRO RIFARE LA STESSA STRADA
CESTO 1
3
2
MERCATO
(FRECCIA A POIS; VEDI NOTA A DESTRA)
ATTENZIONE: NON SCENDERE IN BASSO SE NON SI VUOL CADERE NEL VUOTO (CON CONSEGUENZE SCONVENIENTI...) OPPURE SCENDERE ADAGIO NEL PUNTO INDICATO DALLA FRECCIA A POIS.
PIANO DELLE TERRAZZE
NOTA: QUESTA ZONA, DETTA "PIANO DELLE TERRAZZE", È UN INSIEME DI TORRI, VISTE DALL'ALTO. TUTTO CIÒ CHE CIRCONDA LA LORO SOMMITÀ È IL VUOTO. CADENDOCI, SI VEDRÀ IL FIANCO DELLA TORRE, CON UN RAMO, E L'INGRESSO DI UNA GROTTA (DI CUI SI PARLERÀ PIÙ AVANTI)
CADENDO, CI SI RITROVERÀ NELLA "VALLATA DEL VELENO", IDENTICA AL PIANO DELLE TERRAZZE (MA DI COLORE DIVERSO E PERCORRIBILE A PIEDI). PER USCIRNE, PORTARSI IN ALTO A SINISTRA NEL PUNTO CHE DÀ ACCESSO AL MERCATO.
ATTENZIONE A PORSI AL CENTRO ESATTO, PRIMA DI SCENDERE.
ED ORA SCENDERE CAUTAMENTE BADANDO A NON SPOSTARSI DI LATO PER NON CADERE.
QUESTA È UNA MAPPA DEL PIANO DELLE TERRAZZE - APPARIRÀ SOLAMENTE SE CI SI PORTERÀ QUI CON LA CHIAVE E SI PROCEDERÀ ATTENTAMENTE A DESTRA FINO A RAGGIUNGERE IL CENTRO
STANZA DELLE MAPPE
NON SCENDERE ASSOLUTAMENTE NELLO SCHERMO INFERIORE (SE NON A TITOLO DI CURIOSITÀ), DOVE SI TROVANO IRRIDUCIBILI PREDONI - NON ESISTE VIA D'USCITA, SE NON RIMETTENDOCI LA VITA CADENDO NEL VUOTO (E DI CONSEGUENZA NELLA VALLATA DEL VELENO, CON UN MORTALE ATTERRAGGIO).
MERCATO NERO:
VI SI GIUNGE DONANDO IL "CHAI" ALLO SCEICCO NERO. PER USCIRNE, PASSARE DI QUI
CESTO
STANZA DELL'ARCA (O "POZZO DELLE ANIME"): PER RAGGIUNGERLA, SI SCAVERÀ QUI:
PREDONI

TESTI, DISEGNI, ECC. ECC DI S. D. (STEFANO DARIO) IN ARTE STEFO

IL PROGRAMMATORE LADRO

PAG. 2

SPERO VI SIA PIACIUTO

S.D.

gio segreto sulla parete destra, entrando così nella stanza del tesoro. Le istruzioni dicono che prendendo il denaro ammucchiato al centro della stanza si avranno difficoltà a uscire: ah, ah! (risata): prendetelo e non apparirà altro che un innocuo serpentello. Se appare un tesoro, bene, prendetelo; se non appare, ma anche se apparisse, del resto, dovete uscire in ogni caso, attraverso la stessa via da cui siete entrati (un po' più in alto, però) e ritornate dentro prendendovi un nuovo bottino e un altro tesoro. Ripetete l'operazione finché nell'elenco degli oggetti appariranno, oltre alla frusta, all'orologio, alla chiave e alla moneta bucata, anche la clessidra e la croce ansata. Tornate nella stanza della luce splendente, utilizzate (badate bene, non "abbandonate", quindi sapete quale joystick usare) la croce ansata. Vi ritroverete nel piano delle terrazze, con un uncino fornitovi dalla croce. Attraversate il piano fino a giungere all'ultima terrazza in basso, sbarazzatevi della croce e scendete nello schermo inferiore badando di restare in mezzo e di non spostarvi di lato. Utilizzando la chiave (senza premere alcun bottone, non è necessario) vedrete apparire sulla vostra destra una mappa quando sarete nel punto giusto dello schermo (per carità, non discendete in quello inferiore o perderete una vita). Apparsa la mappa, spostatevi a destra e fermatevi al centro. Guardate che ora è utilizzando l'orologio: alle dodici apparirà in alto il sole per qualche secondo. Utilizzate allora la moneta bucata, tenendo premuto il pulsante.
Un puntino apparirà nella mappa, indicandovi in quale terrazza si trova l'arca perduta (metà del gioco). Se avete visto il film "I predatori dell'arca perduta" capirete che il puntino è un raggio di sole filtrato dalla moneta bucata, che Indiana Jones tiene in cima ad un'asta. Ma questo non conta molto, quindi andiamo avanti. Rimettete il puntino degli oggetti sotto la chiave, ritornate a sinistra e continuate verso l'alto per la strada donde siete venuti. Una volta sopra la terrazza spostate il puntino sotto la clessidra: essa vi fornirà un nuovo uncino che userete per raggiungere una delle due terrazze più in alto. Sbarazzatevi della clessidra, della chiave, dell'orologio, della moneta bucata (insomma, vi rimane la frusta) e salite. Vi ritroverete nel mercato. Ora che conoscete l'ubicazione esatta della terrazza in cui si trova l'arca, è necessario procurarsi il badile per scavare; quindi dovrete andare nel mercato nero. Per fare questo, recatevi nella stanza del tesoro (sempre passando per la stanza d'ingresso, l'incrocio e la stanza della luce splend.) e ritornate nel mercato dopo esservi procurati tre bottini (o "denari"), il "Chai" e un altro oggetto a scelta tra: la croce ansata (sarebbe l'ideale), la clessidra, o un altro bottino. Portatevi dinanzi allo sceicco nero (davanti, non sopra: praticamente sul flauto) e "abbandonate" (joystick-oggetti e non joystick-omino) il "Chai": vi ritroverete nel mercato nero, davanti a un faccione barbuto. Donategli un bottino (cioè "abbandonatelo"), altrimenti il faccione vi ucciderà; passategli accanto e acquistate il badile dallo sceicco inferiore (costa ben due bottini). Ignorate lo sceicco in alto, che vende pallottole, e il cesto, che dona granate oppure chiavi. Uscite attraverso la parete destra in alto, e sarete nuovamente nel mercato normale.
Ora, nell'elenco degli oggetti, appare: la frusta, il badile e un oggetto a scelta (la croce ansata, la clessidra o un bottino). Se avete la croce o la clessidra dovete ritornare per la terza volta nella stanza del tesoro e prendere un bottino; se avete già quest'ultimo andrete comunque nel tempio e vi procurerete o la clessidra, o la croce ansata. Tornate al mercato e, col bottino, acquistare un paracadute dallo sceicco in basso. Recatevi nel piano delle terrazze (se avete la croce, utilizzandola; se avete la clessidra, scendendo nello schermo inferiore passando per il punto indicato nella piantina) e raggiungete la terrazza "X" con l'uncino. Poi, sbarazzatevi di esso e sistemate il puntino sotto il paracadute. Prendete coraggio e buttatevi nel vuoto. Quando cadrete – e solamente quando state cadendo, non quando siete ancora nel piano delle terrazze – utilizzate il paracadute, portandovi a fianco del ramo. Attenzione: se vi portate sopra al ramo, mentre state scendendo, il paracadute scomparirà, e voi farete una brutta fine; se vi terrete troppo scostati dal ramo, atterrerete dolcemente (ma inutilmente) nella "vallata del veleno". Qual che dovete fare è sfiorare il ramo con il vostro paracadute. Se così farete, una forza misteriosa vi risucchierà nella grotta alloggiata sotto al ramo, e voi vi ritroverete in una stanzetta piena di predoni che, toccandovi, vi potrebbero rubare la frusta (poco male) o il badile (malissimo), quindi sbarazzatevi in fretta del paracadute, che vi tiene immobili, e scendete nell'estremità in basso dello schermo evitando i predoni (non è difficile). Qui troverete una montagnola: scavatela, "utilizzando" il piccone, essa diminuirà di volume. Quando avrete terminato di scavarla, vi ritroverete istantaneamente nella stanza dell'arca, sopra una colonna che, come dicono le istruzioni, rappresenta con la sua altezza (e colore) il vostro punteggio. Con questo schema di gioco dovrebbe essere alta sei centimetri e mezzo circa e di colore verdone scuro.
Le istruzioni informano che conseguire un punteggio eccezionale determinerebbe la comparsa si una firma in alto. Se qualcuno ci riesce, lo prego di inviarmi la soluzione, dietro promessa di costruire un tempietto con su la sua foto e di adorarlo per tutta la vita.

Diego Paroni, Brescia

Grazie, Diego.

A DOMANDA RISPONDE

Come si diventa recordman dell'Imagic?
Semplice, si fa il punteggio più alto. A parte gli scherzi, basta possedere una consolle Atari o Intellivision, comprare una cassetta Imagic tra quelle in gara (la lista appare ogni mese su Videogiochi) e cercare di totalizzare il massimo punteggio. Se ci riesci, spedisci la foto del punteg-

gio, più nome ed indirizzo, all'Audist Videogiochi - Casella Postale 1330 - 20101 Milano, sperando che nel frattempo qualcuno non abbia fatto più di te.

Beauty & the Beast fa parte dell'Imagic Match?
Ma le leggete le pubblicità su videogiochi? Per quanto riguarda i giochi compatibili con il sistema Intellivision, quelli in gara sono Ice Trek, Dragonfire, Dracula e Swords & Serpents. Quindi, niente Beauty & the Beast. Però c'è sempre la Videogara...

Perché non trasformare in videogioco il famoso Risiko?
Ottima idea! Così buona che ci hanno già pensato. A dire il vero non da molto, ma la versione elettronica di Risiko, che in USA si chiama Risk, esiste. L'ha prodotta la Parker Brothers e l'ha presentata all'ultimo Consumer Electronics Show di Chicago. Il gioco è compatibile con i computer Atari e con il 5200. A differenza dei Board Game Philips, nonché del gioco originale, il Risk Parker Brothers non ha tavoliere: si gioca tutto sul video. Risk potrà essere giocato da 1, 2 o 3 giocatori.

Dove si possono reperire le cartucce Mattel della linea M-Network?
In USA. In Italia infatti non sono importate e — a quanto ci hanno detto i responsabili Mattel italiani — non lo saranno almeno fino all'anno prossimo.

Perché ogni volta che provate un videogioco non ne date un giudizio con votazione da 1 a 10?
Perché non siamo favorevoli ai voti, non lo eravamo quando andavamo a scuola e non lo siamo tutt'ora. E poi, visto lo spazio che dedichiamo alle recensioni dei giochi, ci sembra che il giudizio sia espresso piuttosto chiaramente. Non pensi che sia meglio un giudizio così argomentato che un semplice numero? I numeri non dicono tutto, anzi non dicono niente. Cosa comprereste? Una cassetta che s'è meritata un settemenomeno o una che è stata giudicata da seiemezzo.

Perché non presentate il nuovo videogioco tridimensionale della Spectravision?
Perché non è ancora arrivato in Italia e quindi non l'abbiamo provato. Inoltre, e questa è una notizia recente, il gioco tridimensionale Spectravision che, per chi non lo sapesse, si chiama Vortex e per giocarlo necessita occhialini rossi e verdi, è stato ritirato dalla produzione per motivi tecnici non bene specificati.

Cosa rappresenta Pac-Man? Forse una ciliegia?
Mai visto una ciliegia gialla? Forse soffriva d'itterizia. Casomai potrebbe essere un limone o tutt'al più un pompelmo. In realtà non rappresenta niente, è soltanto un personaggio graficamente carino, nonché facile da disegnare (cosa non trascurabile dal punto di vista del game designer), che ben si adatta al suo ruolo di gran mangiatore.

Nel numero 4 di Videogiochi, a pag. 23, avete parlato di un Donkey Kong solo Atari. È per il VCS o per il nuovo 5200?
Risposta: per nessuno dei due. Il Donkey Kong (e anche il Donkey Kong Jr.) è solo per gli home computer Atari poiché i diritti di Donkey Kong per i videogiochi sono di proprietà esclusiva della Coleco.

È vero che con cassette di altre marche, la mia consolle Mattel si può rovinare?
Dobbiamo ancora capire chi vi mette in testa queste idee. Non è la prima volta che rispondiamo a domande di questo genere ed ogni volta la risposta è sempre la stessa: non è vero. Le cartucce-gioco prodotte da società indipendenti per le consolle in commercio non rovinano assolutamente la consolle sulla quale vengono utilizzate.

Perché l'Atari e la Coleco non si mettono d'accordo per fare un Pac-Man ColecoVision, il quale verrebbe bellissimo?
Questa domanda sarebbe da rivolgere ai due diretti interessati, comunque possiamo dare noi la risposta che, crediamo, non sarà tanto dissimile da quella che darebbe l'Atari. È infatti l'Atari che possiede i diritti da casa di Pac-Man e ovviamente non ha nessuna intenzione di favorire la concorrenza concedendogli la possibilità di produrre un Pac-Man ColecoVision. Indubbiamente, sarebbe bellissimo — quantomeno identico all'originale — e riscuoterebbe un grosso successo, ma è proprio per questo che l'Atari non concederà mai i diritti alla Coleco: perché favorire la concorrenza?

Le società indipendenti produrranno software per il ColecoVision?
Alcune, come l'Imagic e la Parker Brothers, lo stanno già facendo. E sicuramente le altre ci stanno pensando. Il tutto dipende dal parco di Consolle ColecoVision che sono in circolazione. Infatti, per una società indipendente, la produzione di giochi nei vari formati risulta economicamente conveniente quando esistono un numero minimo di potenziali clienti. Per l'Imagic e la Parker Brothers questo numero minimo è stato raggiunto, mentre per gli altri evidentemente non è ancora sufficiente. Ad ogni modo, vista la diffusione che il sistema ColecoVision sta avendo nel mondo, aspettati di vedere entro breve altre marche indipendenti con titoli per il ColecoVision.

Qual è la vita media di una cartuccia?
Una cartuccia può durare anche parecchi anni, se viene conservata con cura. Ricordate che le cartucce sono perfettamente protette dalla polvere, non così però dai liquidi. Tenetele lontane anche dalle fonti di calore eccessivo. Quasi tutte le case produttrici di videogiochi forniscono comunque una garanzia, chi di 3 mesi, chi di un anno e chi addirittura di due anni, che copre ogni difetto di produzione o di materiale.

Dove si può trovare il numero 1 di Videogiochi?
Chi avesse perso il nostro primissimo numero, uscito nelle edicole lo scorso Dicembre, può indirizzare la sua richiesta al Gruppo Editoriale Jackson S.r.l., via Rosellini 12, 20124 Milano. Gli arretrati sono disponibili al prezzo di L. 6.000, e le modalità di pagamento sono illustrate alla pagina del sommario.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Sett.		Agosto	Titolo del gioco
1	↑	8	**TURBO**
2	↑	5	ZAXXON
3	=	3	POPEYE
4	↓	2	PENGO
5	↓	4	TARZAN
6	↑	7	LADY BUG
7	!	—	POLE POSITION
8	↓	1	DONKEY KONG
9	↑	14	TRON
10	!	—	TEMPEST
11	↓	6	PAC-MAN
12	!	—	Q BERT
13	↓	9	FROGGER
14	!	—	BURGER TIME
15	!	—	MONACO G.P.

Clamoroso scambio di posizioni fra il 1° e l'8° posto. Infatti la Formula 1 di Turbo, con un'ascesa rapidissima, ha spodestato il più pazzo gorilla di questo ultimo secolo, che, a furia di lanciare barili, ha finito col rotolare lui stesso: ma non è detta l'ultima parola.
Anche Zaxxon non scherza, ed infatti lo ritroviamo al 2° posto ex "pole position" di Pengo.
Tarzan, Pac-Man e Frogger in discesa, mentre Lady Bug e Tron guadagnano rispettivamente il 6° e 9° posto.
Tantissime nuove entrate, la più alta il velocissimo Pole Position in 7ª posizione, mentre al 10° troviamo Tempest seguito al 12°, 14° e 15° posto da Q Bert, Burger Time e Monaco GP.
Grosso successo, perciò, dei giochi di guida che con Turbo al 1° posto si affermano con 3 titoli nella classifica dei più votati.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Sett.		Agosto	Titolo del gioco
1	=	1	**POLE POSITION**
2	↑	3	TRON
3	↑	9	MOON RANGER
4	=	4	TIME PILOT
5	↓	2	Q BERT
6	↑	10	BURGER TIME
7	=	7	PENGO
8	↑	13	PAC-MAN
9	↑	11	LADY BUG
10	!	—	NIBBLER
11	↑	15	TURBO
12	↑	14	SKY LOOK
13	!	—	ROLLING BALL
14	!	—	POPEYE
15	!	—	KANGAROO

Pole Position sempre primo, Tron passa 2ª dalla 3ª posizione, mentre Moon Ranger dal 9° posto al 3°.
Stabili Time Pilot e Pengo rispettivamente al 4° e 7° posto e mentre Q Bert scende Burger Time, Pac Man, Lady Bug, Turbo e Sky Look sono in ascesa.
4 nuove entrate: Nibbler al 10° posto, Rolling Ball al 13°, Popeye, che più che una nuova entrata è un ritorno, al 14° e Kangaroo al 15°.

HAI UN SOLO MODO PER PORTARE

VIDEOGIOCHI HIT

CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Sett.		Agosto	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	**PITFALL**	Activision
2	↑	6	SOCCER	Mattel
3	↑	11	PAC-MAN	Atari
4	↑	5	LOCK'N'CHASE	Mattel
5	↓	2	TRON DEADLY DISC	Mattel
6	↑	13	DRACULA	Imagic
7	!	—	PHOENIX	Atari
8	↓	4	DEMON ATTACK	Imagic
9	↑	14	DEFENDER	Atari
10	↑	15	BASKETBALL	Mattel
11	!	—	FROGGER	Parker
12	↓	9	TENNIS	Mattel
13	↓	12	DONKEY KONG	Coleco
14	!	—	VANGUARD	Atari
15	!	—	ADVANCED D.	Mattel

Harry è forse stato l'unico che abbia passato quest'afosissima estate correndo... ancora primo nella classifica dei lettori. A questo punto Pitfall si candida come Videogame dell'anno.
Al 2° posto troviamo Soccer della Mattel ed al 3° con un balzo di 8 posti... squillo di trombe: Pac-Man! Anche questo videogioco è ormai destinato ad entrare nel Libro d'Oro delle nostre classifiche!

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I 15 PIÙ

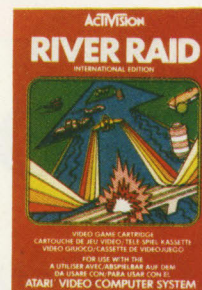
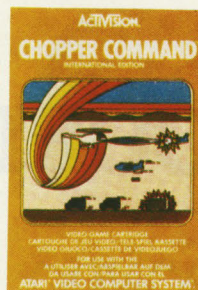
CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

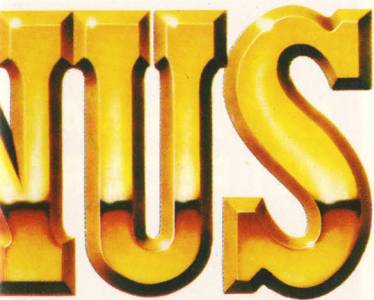
Sett.		Agosto	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	**DRACULA**	Imagic
2	!	—	MS. PAC-MAN	Atari
3	↑	13	RIVER RAID	Activision
4	!	—	CENTIPEDE	Atari
5	↑	14	ADVANCED D.	Mattel
6	↑	10	VANGUARD	Atari
7	↓	5	PAC-MAN	Atari
8	↑	11	TROPICAL TROUBLE	Imagic
9	↓	4	DEMON ATTACK	Imagic
10	!	—	FROGGER	Parker
11	↓	6	LOCK'N CHASE	Mattel
12	↓	2	PITFALL	Activision
13	!	—	NOVA BLAST	Imagic
14	↓	8	TRON MAZE A TRON	Mattel
15	!	—	TENNIS	Activision

Ancora Dracula al primo posto, mentre conquista la medaglia d'argento la "donna" più affascinante dell'anno: Ms. Pac-Man.
Il favoloso River Raid, fra un pieno di benzina ed un bombardamento, atterra al 3° posto eliminando Tron I, mentre Demon Attack, ex 4ª posizione, passa in 9ª.
Anche Advanced D. & D. della Mattel ha saputo farsi onore! Lo ritroviamo infatti in 5ª posizione subito seguito dall'esplosivo Vanguard.
4 nuove entrate: il lunghissimo Centipede dell'Atari al 4° posto, Frogger al 10°, Nova Blast al 13° e Tennis al 15°.

1° TROFEO CITTÀ DI MILANO

Bene, videogiochisti, ecco qui una grande notizia: per chi abita a Milano e dintorni, poi, la faccenda è GRANDISSIMA.
Avete in mente Largo Richini? È quella stupenda e strana via/piazza/giardino davanti al portico del Filarete dell'Università degli Studi.
Dal 2 al 9 ottobre in questo fascinoso sito si svolge questo primo Torneo Città di Milano, ogni pomeriggio dalle 14.30 alle 19.
Si gioca su giochi Activision, che è l'organizzatore del Torneo, insieme a Radio Città, radio milanese attivissima nell'organizzazione di concerti e manifestazioni giovanili.
E noi? Noi non potevamo certo mancare, e difatti ci troverete lì, cronisti della vicenda, con il nostro stand, speriamo videogiocosissimo.
Per iscriversi si va dai rivenditori autorizzati di videogames Activision (se ne volete sapere di più, o se non sapete dove trovarne uno, o se dopo averlo trovato vi vengono dei dubbi sul fatto che sia proprio un distributore autorizzatissimo, allora telefonate o scrivete a Fiorenza della MIWA, l'indirizzo è in fondo alla rubrica IL MERCATO), oppure alla sede di Radio Città, oppure da Fiorucci, o anche in alcuni bar, nelle due sedi Burghy... insomma, vi potete sbizzarrire...
Le gare poi si svolgeranno sui games
CHOPPER COMMAND
RIVER RAID
KEYSTON KAPERS.

È stata adottata la formula dei 5', a riprova che questa soluzione, da noi inaugurata per la Supergara del SIM, è la migliore per le gare di massa.
Premi per tutti, motorini Gilera, viaggi, basi per videogames, cartucce. Il quotidiano ufficiale sarà IL GIORNO.
Anche i rivenditori e i bar che avranno portato più iscritti saranno premiati.

VIDEOGARA

I risultati che vedete qui sotto pubblicati sono giunti in redazione in un caldissimo luglio, che a Milano non se ne vedevano da un pezzo così torridi... Va beh, ma questo non interessa ai nostri recordmen, tanto più che ormai è settembre, l'estate sta sfumando e, semmai, ci si prepara a svernare nel migliore dei modi.
No, ma io parlavo di quel caldo mica per star lì a far quello che racconta i fatti suoi, ma per lodare i nostri videogareggiatori, che impavidi, anche nel cuore dell'estate i loro bravi 10, 20 record al giorno ce li mandavano lo stesso.
E ciò è tanto più notevole, quanto più si pensi che proprio in quegli stessi giorni molti degli organizzatori di concorsi a gare ci telefonavano lamentando la "bassa" affluenza di punteggi alle loro iniziative.
Io credo che la formula della VIDEOGARA sia particolarmente azzeccata, e vorrei sapere anche il parere dei lettori: credo che sia ben centrata perché è aperta a tutti i giochi esistenti, e perché in fondo vi si partecipa soprattutto per il gusto di partecipare.
Ma c'è di più: i lettori che inviano i record a questa gara così aperta e universale come la Videogara, contribuiscono a formare quella specie di "tavola rotonda" in cui tutti si confrontano con tutti, e questo nessun concorso "particolare" può farlo: è una delle migliori espressioni di una grande rivista di VIDEOGIOCHI.
Nell'archivio della Videogara, ormai, c'è la storia dei videogiocatori italiani. Una storia fatto di continui tentativi, di miglioramenti, di record che sono a livello mondiale!

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	PUNTI	NOME
AUTO RACING	MATTEL	–	3.21	Filiberto di Mambro Latina
ASTROSMASH	MATTEL	2	1.307.150	Pierluigi Archetti Monza
ASTEROIDS	ATARI	1	97.860	Enrico Gorcia Torino
BEAUTY & BEAST	IMAGIC	1	78.160	Giorgio Radice Milano
CRAZY GLOBBER	HANIMEX	–	190.140	Roberto Cuttone Catania
CHOPPER COMMAND	ACTIV.	1	999.999	Bruno Ballarini Bollengo
CIRCUS ATARI	ATARI	2	9.999	Andrea Landini Legnano
CORSA A CRONOMETRO	PHILIPS	1	9.999	Giovanna Carbonara Triggiano (BA)
DEFENDER	ATARI	–	999.990	Davide Oddono Verona
DRACULA	IMAGIC	1	68.225	Giorgio Radice Milano
E.T.	ATARI	1	261.136	Gianni Tartara Robassomero (TO)
FREEWAY	ACTIV.	2	5.32	Vincenzo Giordana Roma
*FROG BOG	MATTEL	3	420	Fabio Angeloni Roma
*GOLF	MATTEL	3	34	Fabio Angeloni Roma
*LOCK'N'CHASE	MATTEL	3	100.600	Alessandro Pacini Ripa di Seravazza (LV)
MISSILE COMMAND	ATARI	–	349.595	Fabio Rossi Milano
NIGHT STALKER	MATTEL	1	55.300	Giorgio Radice Milano
*PITFALL	ACTIV.	3	114.000	Marino Vignali Milano
*PAC-MAN	ATARI	3	99.999	Massimiliano Leoncini Savona
RIDDLE OF THE SPHINX	IMAGIC	1	46.083	Gherardo Chiancone Bari
SPACE ARMADA	MATTEL	1	208.370	Mauro Mascolo Gragnano (NA)
SRAMPEDE	ACTIV.	1	5.067	Giorgio Radice Milano
*SKIING Slalom	MATTEL	3	82.0	Luigi Randi Padova
*SKIING Discesa	MATTEL	3	34.4	Paolo Venini Pavia
SPACE CAVER	APOLLO	1	4.355	Paolo Zampolli Milano
SUPERMAN	ATARI	1	1,38	Roberto Guglielmi Roma
*SPACE HAWK	MATTEL	3	444.210	Ivano Strippoli Milano
SPACE INVADERS	ATARI	–	9.435	Angelo Pisoni Trento
STAR RAIDERS	ATARI	2	liv. 4 nova 1	Leonardo Mele Monselice (PD)
TRIPLE ACTION	MATTEL	1	3.10	Davide Bernardi Bologna
TRON MAZE A TRON	MATTEL	1	108.400	Adriano Cervino Bologna
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	2	213	Antonio Diorio Napoli
VIDEO PINBALL	ATARI	1	99.613	Mimmo Moraca Crotone
YAR'S REVENGE	ATARI	1	998.740	Massimiliano Scordamaglia Castelfranco Emilia (MO)

**VINCONO L'ABBONAMENTO*

ATTENZIONE!

La Videogara da questo mese subisce un'importante modifica di regolamento anche sulla spinta di numerosi e accorati suggerimenti di lettori. Per ragioni tecniche da questo numero in avanti non prenderemo più in considerazione in via ufficiale i punteggi che superano il massimo punteggio consentito dal totalizzatore del videogioco. Ovvero, se in un gioco il massimo consentito è 999.999 quello sarà il punteggio da fare.
Il primo giocatore che riuscirà a totalizzarlo avrà vinto la Videogara ed il gioco verrà depennato, lasciando spazio ad un nuovo gioco.
In via ufficiosa potrete continuare a comunicarci i vostri record (anche se questi superano il massimo consentito ed azzerano il punteggio), ma non potremo più considerarli validi per la Videogara.
Per quanto riguarda i giochi già in gara, dichiariamo vincitori i detentori attuali del record così da eliminare subito i giochi che hanno un limite al punteggio massimo visualizzato inequivocabilmente sullo schermo.
Da questo numero, pertanto, se volete partecipare con un gioco, verificate nella rubrica "Il Mercato" la sua idoneità: tutti i giochi non videogarabili sono contrassegnati dall'asterisco.
Per il momento i giochi fuori gara sono:

CHOPPER COMMAND **999.999**
CIRCUS ATARI **9.999**
CORSA A CRONOMETRO **9.999**
DEFENDER **999.990**
PITFALL **114.000**
PAC-MAN **99.999**

Per Defender mancano solo 9 punti al massimo punteggio registrabile. Riteniamo che sia più difficile fare con

LA PAGINA DELLE GARE

LA PAGINA DEI RECORD

precisione quei 9 punti che non gli altri 999.990 (pensate se una volta arrivati a 999.999 state per prendere la macchina fotografica e colpite per sbaglio un baiter ed il contatore si azzera).
Decretiamo vincitore Davide Oddono e non se ne parli più.

supervideogara

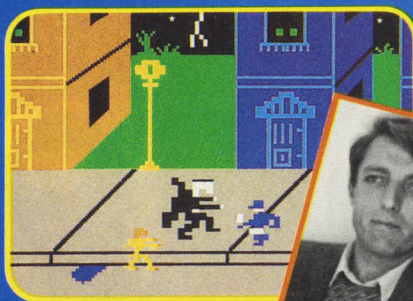
TITOLO	MARCA	PUNTI	NOME
CANNIBAL	PHILIPS	4.139	Filippo Fontana Bergamo
DEMON ATTACK	IMAGIC	999.185	Paolo Ermoli Varese
FAST FOOD	TELESYS	–	–
INFILTRATE	APOLLO	97.625	Tita Gerosa Lecco (CO)
MEGAMANIA	ACTIVISION	999.999	Fulvio Strocco Torino
MOUSE PUZZLE	CREATIVISION	–	–
PHOENIX	ATARI	49.740	Adriano Greco Milano
TRON DEADLY DISC	MATTEL	20.470.900	Michele Fiori Forte dei Marmi (LU)

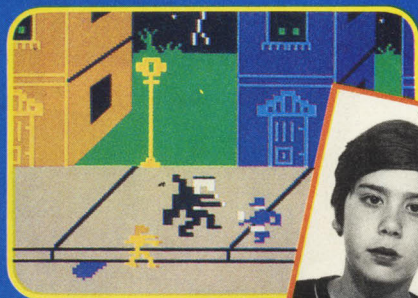
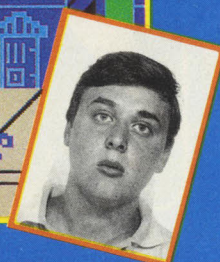
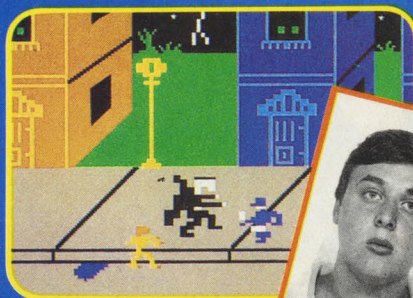
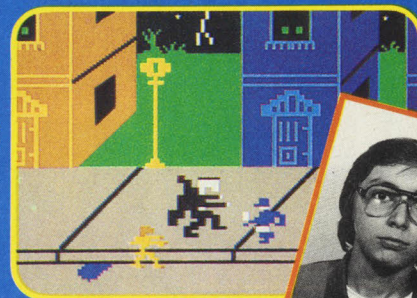
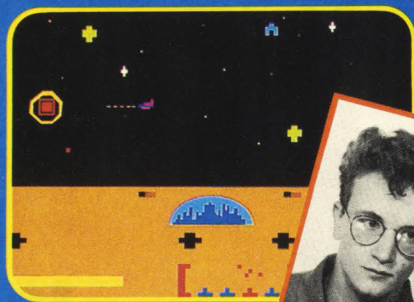
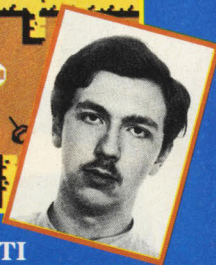
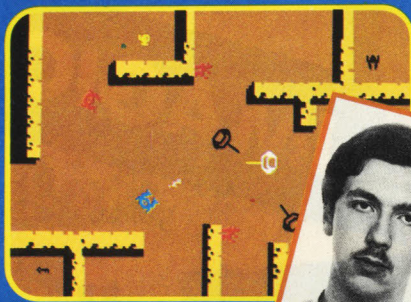
SUPERVIDEOGARA

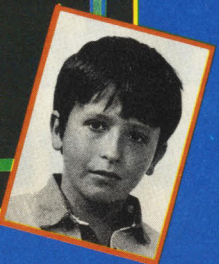
Hei ragazzi! Cosa vi succede? Mi stupite! Ben due giochi della Supervideogara senza RECORD... Cercate di provvedere immediatamente, altrimenti a chi li regaliamo i fantastici TV color della Seleco in palio?

IMAGIC MATCH...

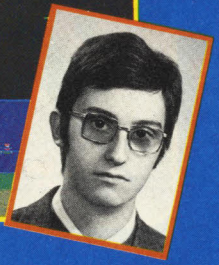
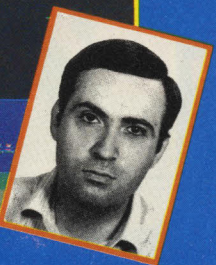
"miserevoli vigliacchi cominciate a farvi avanti, eh?!"

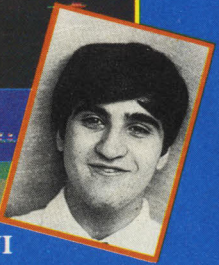
STEFANO BIASINI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
Punteggio raggiunto - 16625
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Molteni - 21100 Varese

GIORGIO RADICE
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
Punteggio raggiunto - 13250
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano

ANDREA GIGANTI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
Punteggio raggiunto - 12650
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Messaggerie Elettroniche
07100 Sassari

MASSIMILIANO SCHIOVANE
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello easy
Punteggio raggiunto - 35400
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Sanretto - 84100 Salerno

MARIO PASTORE
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello easy
Punteggio raggiunto - 26600
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
De Marco Videogiochi - 80129 Napoli

STEFANO DE MARCO
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello easy
Punteggio raggiunto - 16475
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Paglieri - 29100 Piacenza

SIMONE BREGNI
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 75250
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10123 Torino

GIL PAOLO ACCOLTI
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 3500
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Baby's Store - 00162 Roma

MIRCO BRACALONI
Gioco: **NO ESCAPE**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 995301
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Elia Berti & F. di F. Berti - 55100 Lucca

GIOVANNI BOZZO
Gioco: **NO ESCAPE**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 990301
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
La Fata dei Bambini - 16100 Genova

GIORGIO RADICE
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 32150
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano

MARIO PASTORE
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 27900
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
De Marco Videogiochi - 80129 Napoli

SERGIO STROCCO
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 1003501
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Gioco Educativo - 10121 Torino

LUIGI DI MAIO
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999590
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Santaniello Antonio - 80134 Napoli

ANGELO RINALDI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999400
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Elia Berti & F. di F. Berti - 55100 Lucca

DANIELE ZAMBRINI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 706803
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Grandi Marche - 40026 Imola (BO)

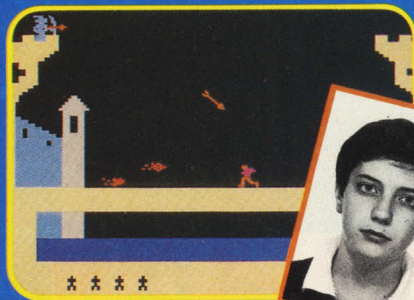
GIORGIO RADICE
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 94600
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano

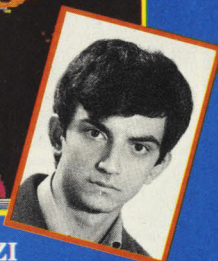
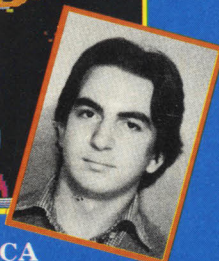
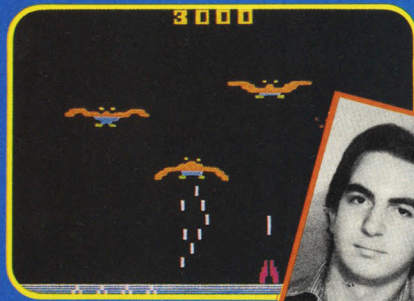
MARCELLO DE BAGGIO
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 22120
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Giraffa Tronic/Dreoni Giocattoli - Firenze

PIERLUIGI RUGGIERI
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 18270
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Borsari e Sarti - 40124 Bologna

MARIO PASTORE
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 63200
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
De Marco Videogiochi - 80129 Napoli

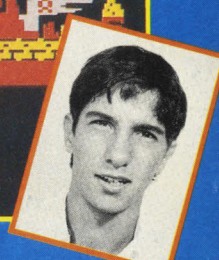
PIERLUIGI CREOFINI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 57240
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Lodovini Vico - 52037 Sansepolcro (AR)

ALBERTO ARIGOSSI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 49980
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Coputer Corner - 23017 Morbegno (SO)

ALESSANDRO GIGANTI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 31740
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Messaggerie Elettroniche - Sassari

STEFANO SANTI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 27650
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10123 Torino

GIOVANNI SOMAZZI
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999999
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Grande Emporio Cagnoni - 20100 Milano

STEFANO BRUSASCA
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto – 999980
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10123 Torino

FULVIO STROCCO
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999980
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Gioco Educativo - 10121 Torino

ANTONINO PORCARO
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999975
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
SAYA - 98100 Messina

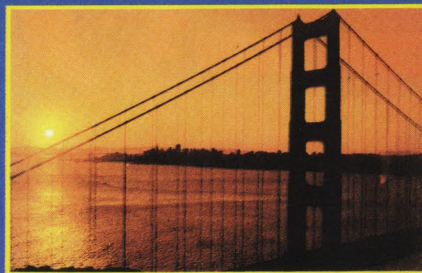
DONATO SINGARELLA
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999715
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
La Chiocciola - 00100 Roma

ROBERTO DUSE
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 162712
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
G. Marcato - 31100 Treviso

PER CHI NON HA PAURA CONTINUA L'IMAGIC MATCH

L'IMAGIC MATCH

La sfida lanciata da Imagic è riservata a tutti i possessori di basi Atari e Intellivision. Ecco quali sono da oggi i titoli in gara.
Per i possessori di basi Atari: Demon Attack, Atlantis, Dragonfire, No Escape.
Per i possessori di basi Intellivision: Ice Trek, Dragonfire, Dracula, Sword & Serpents.
Chi accetta la sfida può cimentarsi ora in uno o più di questi giochi e, nel corso dell'Imagic match, in altri giochi ancora.
Il partecipante dovrà effettuare il suo gioco e quindi fotografare il risultato riprodotto sullo schermo, in bianco e nero o a colori.
Attenzione: per avere una riproduzione chiara si dovrà attenere a queste raccomandazioni: **non usare flash, tenere ben ferma la macchina,** magari su un cavalletto e **solo per le macchine Instant 126 o 110 inserire un flash già usato** per aprire il diaframma.
Il giocatore invierà questa foto alla **Audist Videogiochi - Casella postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.

LA PREMIAZIONE

La Imagic esaminerà i punteggi pervenuti e premierà i primi 3 per ognuna delle cassette nel seguente modo: ogni mese saranno classificati i primi 5 videogiocatori il cui nome sarà pubblicato sulla rivista Videogiochi.

I primi tre di questi cinque, senza altre formalità, riceveranno in premio un **diploma Imagic "Esperto di videogiochi", una collezione di 12 L.P. e un abbonamento annuale alla rivista Videogiochi.**
Nel mese di novembre avrà luogo la finalissima dell'**Imagic Match** nella quale coloro che ogni mese avranno realizzato il miglior punteggio per ogni titolo, si cimenteranno in match diretti nel corso di una manifestazione pubblica che sarà ripresa da una nota rete televisiva.
Il vincitore sarà proclamato **super esperto** e premiato con un viaggio di 12 giorni in California per due persone (valore: Lire 5 milioni) dove sarà accolto dagli ideatori americani dei supergiochi Imagic.
Oltre al **super esperto,** saranno premiati i successivi quattro punteggi in classifica secondi quest'ordine:

II - Un ultra impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 4 milioni).
III, IV, V - Un super impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 2.5000.000).

Created by Experts for Experts™

REFERENDUM

STRAPPATE QUESTA PAGINA, o fotocopiatela se non volete rovinare la rivista, ma fateci sapere cosa pensate di *Videogiochi* e dei videogiochi, cosa volete leggere e vedere nei prossimi numeri e cosa vi è piaciuto (o non vi è piaciuto) in quelli precedenti.
Il vostro contributo è indispensabile per renderla più bella e interessante, per farla diventare sempre più come Voi la volete.
Mettete in pausa per un attimo il vostro videogioco, lasciate perdere per un secondo extraterrestri ed asteroidi e rispondete al seguente questionario.

Nome e Cognome (facoltativo): ....

Sesso: maschio ☐ femmina ☐ Età: ....

Avete fratelli/sorelle che vivono in casa?: sì ☐ no ☐ Se sì, indicate quanti sono e l'età di ciascuno

Quale sistema videogioco avete in casa?: ....

Perché?: ....

Se non l'avete, quale vorreste comprare?: ....

Perché?: ....

Quante cartucce gioco avete in casa?: ....

Quante cartucce nuove comprate in un anno?: ....

Quali sono quelle che giocate di più?: titolo marca

....

....

....

Qual'è il tipo di gioco che preferite di più?: videogiochi a gettone ☐ videogiochi da casa ☐ computer giochi ☐ giochini elettronici ☐

Quante ore giocate col vostro videogioco alla settimana?: 3 o meno di 3 ☐ da 3 a 5 ☐ da 5 a 10 ☐ oltre 10 ☐

Quanti soldi spendete in media alla settimana per giocare con i videogiochi a gettone?:
Meno di 1.000 £ ☐ da 1.000 a 5.000 £ ☐ da 5.000 a 10.000 £ ☐ oltre 10.000 £ ☐

Qual è il genere di gioco che preferite? Indicatene uno o più:Spazio ☐ Avventura ☐ Sport ☐ Strategia ☐ Guerra ☐ Azione ☐ Labirinto ☐ Altri ☐

Leggi regolarmente Videogiochi?: sempre ☐ ogni tanto ☐ raramente ☐

Quante persone leggono la tua copia?: 1 (solo io) ☐ Quanti altri? ....

Da quale numero conosci Videogiochi?: Dal primo ☐ Dal ....

Qual è la rubrica che preferisci? Perché?: ....

Qual è la rubrica che vi piace di meno? Perché?: ....

Cosa vorreste vedere e/o leggere che ora non c'è?: ....

Cosa vorreste togliere o almeno ridurre tra quello che c'è?: ....

Possedete un home computer?: sì ☐ no ☐

Se sì, quale?: ....

Se la risposta è no, intendete comprarne uno: sì ☐ no ☐

Se sì, quale?: ....

Del computer vi interessa: ☐ i giochi già pronti ☐ programmare in genere ☐ inventare giochi ☐ impieghi scientifici/professionali ☐ un po' di tutto

Ed ora a voi la parola. Quali Grandi Idee avete per dei Nuovi Giochi? ....

....

....

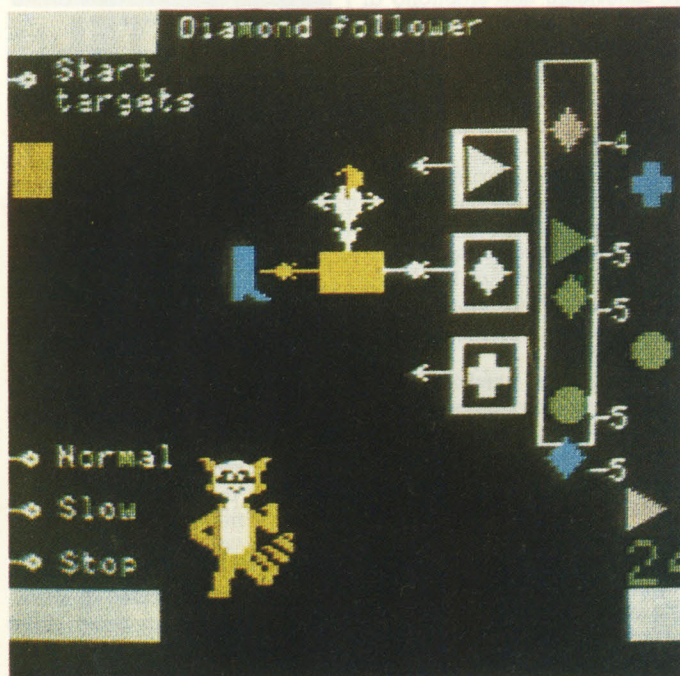
COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

ASTRON BELT: VIDEOGIOCO AL LASER

Il videogioco al laser è arrivato in Italia. Ce ne sono pochissime unità per ora, in circolazione, ma qualcuno di voi sicuramente avrà avuto la fortuna di vederlo e giocarlo. Ma che cos'é un videogioco al laser? Semplice è un videogioco le cui immagini (o parte di esse) che appaiono sullo schermo sono generate da un lettore per videodischi. E che cos'è un lettore per videodischi? E un videodisco? Ehi, un attimo, una domanda alla volta. Cominciamo dall'inizio. Un videodisco è un disco sul quale sono incisi immagini e suoni. Un lettore per videodischi è l'apparecchio che permette di ascoltare i suoni e vedere le immagini incise sul disco.
Su un videodisco possono essere incisi immagini di qualunque tipo: film, cartoni animati, ecc. Immagini, cioè, che hanno una qualità e una definizione maggiore di qualunque immagine computerizzata di un qualunque videogioco.
Le immagini di Astron Belt sono immagini tratte da un vecchio film di fantascienza giapponese. Sono immagini di spazio stellato, astronavi in picchiata, pianeti misteriosi, gallerie rocciose ed esplosioni gigantesche. Su queste immagini, che costituiscono i bersagli da colpire (nel caso delle astronavi) o i pericoli da evitare (nel caso delle pareti delle gallerie) viene sovraimpressa un'astronave generata tradizionalmente dal computer. Questa astronave è comandata dal giocatore sullo sfondo delle immagini video che costituiscono lo scenario del gioco.
La dinamica del gioco è simile a Buck Rogers on The Planet Zoom, ma l'effetto è tutta un'altra cosa. Lo scopo è invadere la base nemica, abbattendo gli UFO che vi vengono contro, fino ad arrivare alla nave madre per distruggerla. Per aumentare l'effetto realistico del gioco (che, dimenticavamo, è prodotto dalla Sega), l'abitacolo è fornito di Vibraseat, cioè un sedile speciale che vibra in seguito alle esplosioni che avvengono sullo schermo, e di suono stereofonico dinamico.
L'unico difetto di questo stupendo videogioco è il prezzo di una partita: 400 lire invece delle solite 200. D'altronde la tecnologia necessaria per produrre Astron Belt è molto costosa e poi il gioco li vale tutte, una sull'altra.

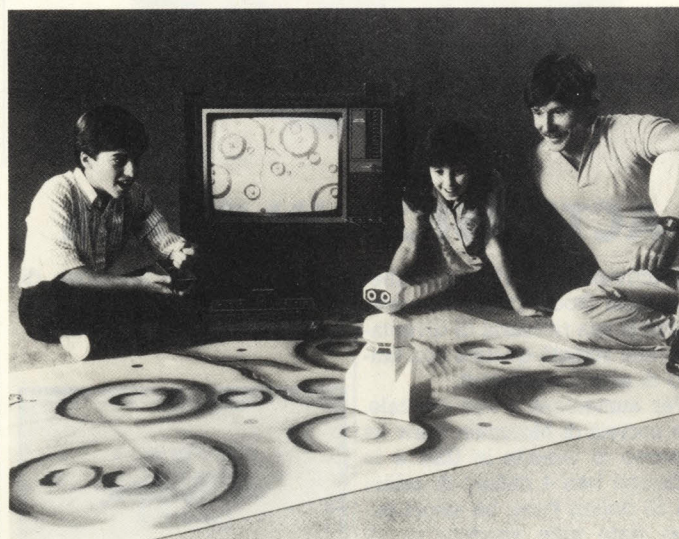
COME FUNZIONA?
Ecco nel disegno, i componenti che costituiscono il Video Disc Game System. Il metodo di accesso casuale consente alla CPU (Central Processing Unit) di accedere istantaneamente all'immagine successiva (si nota, ogni tanto, un leggero stacco tra un'immagine e l'altra, n.d.r.), estendendo così la varietà di scene che possono apparire una dopo l'altra.

PIZZA TIME THEATRE A PARIGI

Pizza Time Theatre, la catena di ristoranti, sembra intenzionata ad aprire un locale a Parigi. Pizza Time Theatre ha infatti firmato una lettera di intenti con una società francese operante nel settore della ristorazione per aprire un centro di divertimenti e ristorante nella capitale francese.
Per chi non avesse letto il numero 2 di Videogiochi ricorderemo che Pizza Time Theatre è una catena di ristoranti fondata da Nolan Bushnell, il fondatore dell'Atari. La peculiarità di Pizza Time Theatre è di offrire ai suoi clienti, oltre alla pizza, una selezione dei migliori e più recenti videogiochi in circolazione. Insomma, chi frequenta il ristorante può mangiare e divertirsi contemporaneamente. L'idea non è male ed infatti ha avuto uno strepitoso successo tanto che i ristoranti sparsi negli Stati Uniti superano ormai il centinaio.
La notizia della prossima apertura di un Pizza Time Theatre a Parigi ci fa certamente piacere: in fin dei conti un viaggio a Parigi costa meno di uno negli USA.

GIOCHI ELETTRONICI PER GIOVANI ELETTROTECNICI

Vi ricordate di Warren Robinett? Una volta era un game designer Atari, famorso per aver disegnato Adventure, uno dei primi giochi per il VCS, incorporando nel gioco il suo nome. Se il giocatore riusciva a compiere alcuni movimenti e percorsi particolari avrebbe visto apparire sullo schermo la scritta lampeggiante "Created by Warren Robinett".
Raggiunta la fama – e soddisfatto il suo narcisismo – Warren Robinett è passato a cose più serie, diciamo così.
Insieme a Leslie Grimm, Robinett ha infatti disegnato uno dei primi gioco-computer educativo per bambini. Si chiama Rocky's Boots ed è stato definito un "apparecchio elettronico per armeggiare".
Usando il joystick, il giocatore-sperimentatore deve superare alcuni giochi di allenamento. Una volta che si è impratichito combinando dei semplici circuiti elettrici, si passa alla fase superiore nella quale deve costruire congegni particolari come sensori o localizzatori elettronici. Il gioco, in pratica, insegna i principi dell'elettricità e dei circuiti elettrici, consentendo allo stesso tempo di sperimentare nuove soluzioni che se provate dal vero potrebbero causare corto circuiti se non guai peggiori. Con un po' di fantasia e di intuizione è possibile costruire elaboratissimi e strani congegni, per giunta anche funzionanti. Il figlio di cinque anni di uno dei due designer sembra aver costruito un circuito a cinque componenti che, una volta lasciato libero di funzionare, si è messo a correre sullo schermo inseguendo se stesso.
Il gioco Rocky's Boots è compatibile con l'Apple II e non ci risulta che sia reperibile in Italia, purtroppo.

ANDROMAN: ROGOT VIDEOGIOCO TRIDIMENSIONALE

A Chicago, la Androbot ha presentato Androman, il primo robot videogioco veramente tridimensionale per bambini di tutte le età. Realizzato per funzionare con l'Atari VCS, Androman è una vera novità, non a caso, nata dalla fervida mente di Nolan Bushnell.
Gli scenari e gli obiettivi possono variare da gioco a gioco, ma il gioco base di Androman è costituito da azioni che hanno luogo sia sullo schermo sia sul territorio tridimensionale. Dopo aver totalizzato un certo numero di punti nel round sullo schermo, il robot deve essere guidato attraverso un percorso ad ostacoli dove il contatto con le parti di gioco codificate attiva un'ulteriore serie di interazioni. Per di più, Androman parla di tanto in tanto, incoraggiando o avvertendo il giocatore di pericoli in arrivo.
Il kit di Androman comprende un robot miniaturizzato alto circa 30 cm. (controllato dal joystick attraverso un segnale a distanza a raggi infrarossi), una cartuccia-gioco, un trasmettitore, un campo di gioco, un numero di parti di gioco contenenti informazioni codificate e un manuale d'istruzioni.
In futuro sono previste altre cartucce-gioco ed accessori. Sono già in avanzata fase di perfezionamento gli accordi per l'importazione.

VIDEOGIOCHI AIRLINES

La Canadian Pacific Airline ha fatto un volo di prova da Vancouver ad Amsterdam, in cui ha sperimentato i videogiochi come passatempo per i passeggeri.
I videogiochi sono incorporati all'interno dei tavolini pieghevoli situati sullo schienale della poltrona di fronte.
Il primo gioco, nel volo di andata, era "Airplay" e si poteva giocare per il prezzo di 3.50 dollari. Nel volo di ritorno, sempre per lo stesso prezzo, cambiava in "Air Video".

IL MATTINO HA IL DONKEY KONG IN BOCCA

Gli americani non smettono di stupirci per la loro capacità di cavare sangue anche dalle rape. Le rape in questo caso sono i personaggi dei videogiochi: dopo le vitamine a forma di Pac-Man arrivano i cereali per la prima colazione. L'immarcescibile divoratutto non è solo in questa nuova avventura; anche Donkey Kong, il gorilla più famoso del mondo (dopo King Kong, naturalmente), è diventato un cereale predolcificato.
I cereali per bambini negli Stati Uniti usano da sempre i personaggi più disparati per creare un rapporto di identificazione nei piccoli consumatori. Ma i personaggi in voga sono ormai un po' vecchiotti – il più grande giovane tra i più popolari ha diciannove anni – e le case produttrici di cereali stanno lanciando una nuova generazione di cereali per bambini basati sui videogiochi.
Il successo che questi nuovi cereali stanno ottenendo è stato sottolineato addirittura dalla rivista di economia **Business Week** che gli ha dedicato un articolo in un numero recente citando dati di vendita strabilianti. La Ralston Purina, produttrice del cereale a forma di barile Donkey Kong, e la General Mills, produttrice del cereale Pac-Man (provate ad indovinare di che forma è?), non riescono a stare al passo con la richiesta: gli scaffali dei negozi si svuotano con rapidità impressionante.
Il vantaggio di questi cereali è che sono basati su personaggi e giochi che hanno già ottenuto successo con i bambini, mentre i loro cereali-antenati sono nati nelle agenzie di pubblicità e hanno dovuto essere imposti con lunghe e dispendiose campagne pubblicitarie. Non che con i nuovi cereali non sia necessario fare pubblicità, anzi (la General Mills intende spendere circa 20 milioni di dollari ovvero 30 miliardi di lire per promuovere i Pac-Man cereali), ma "lanciando un cereale basato su Pac-Man, non dobbiamo affrontare il lungo, arduo e costoso sforzo di promuovere un nuovo nome e una nuova identità", afferma un responsabile della General Mills.
Quale sarà il prossimo uso di Pac-Man?

ACTIVISION IN BORSA

L'Activision si è vista accogliere dalla Stock Trade Commission la sua richiesta di diventare una società quotata con tanto di azioni e azionisti.
Per aumentare il suo capitale, la società di Mountain View ha messo in vendita in USA e in Europa ben 4 milioni di azioni a 12 dollari l'una. Le azioni sono state tutte vendute in un battibaleno a dispetto di chi dice che quello nelle società di videogiochi è un investimento incauto. Questo aumento di 48 milioni di dollari (circa 72 miliardi di lire) consentirà all'Activision di operare con una certa tranquillità nel settore sempre più agguerrito dei videogiochi. Una cosa, a questo punto, è certa: l'Activision continuerà ad esistere, nonostante il recente scossone di mercato che ha fatto lanciare la spugna a diverse società.

This announcement is neither an offer to sell nor a solicitation of an offer to buy any of these Securities. The offer is made only by the Prospectus.

4,000,000 Shares

ACTIVISION®

Common Stock

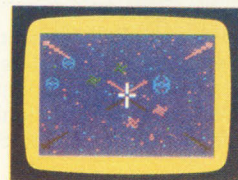
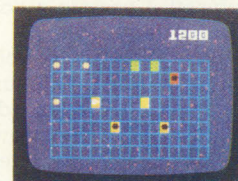
Price $12 a Share

Copies of the Prospectus may be obtained in any State from only such of the undersigned as may legally offer these Securities in compliance with the securities laws of such State.

MORGAN STANLEY & CO. Incorporated — L. F. ROTHSCHILD, UNTERBERG, TOWBIN
BEAR, STEARNS & CO. — THE FIRST BOSTON CORPORATION — A. G. BECKER PARIBAS Incorporated
WILLIAM BLAIR & COMPANY — BLYTH EASTMAN PAINE WEBBER Incorporated — ALEX. BROWN & SONS
DILLON, READ & CO. INC. — DONALDSON, LUFKIN & JENRETTE Securities Corporation
DREXEL BURNHAM LAMBERT Incorporated — GOLDMAN, SACHS & CO. — HAMBRECHT & QUIST Incorporated
E. F. HUTTON & COMPANY INC. — KIDDER, PEABODY & CO. Incorporated — LAZARD FRERES & CO.
LEHMAN BROTHERS KUHN LOEB Incorporated — MERRILL LYNCH WHITE WELD CAPITAL MARKETS GROUP
PRUDENTIAL-BACHE Securities — ROBERTSON, COLMAN & STEPHENS — SALOMON BROTHERS INC
SHEARSON/AMERICAN EXPRESS INC. — SMITH BARNEY, HARRIS UPHAM & CO. Incorporated
WERTHEIM & CO., INC. — DEAN WITTER REYNOLDS INC.

June 10, 1983

MATTEL PARLA ITALIANO

Non sono molte le novità Mattel per questo mese di ottobre, anche perché l'importatore ha messo sul mercato moltissime cartucce nuove nel mese di luglio. Da segnalare l'uscita finalmente in italiano di B17 Bomber e, sempre per l'Intellivoice, esce in questi giorni **Space Spartans**.
Siete al comando di una nave spaziale in missione di esplorazione nello spazio e venite attaccati da una pattuglia di alieni. "Gli schermi sono stati distrutti. Il Computer di Battaglia ha perso un terzo delle sue capacità", vi avvisa il computer. Dovete distruggere i nemici in modo da poter riparare alla base spaziale per la revisione. Ma la voce metallica continua: "Base Spaziale Due sotto attacco". È la fine: "La battaglia è finita".

ARRIVA IL SUPERCHARGER

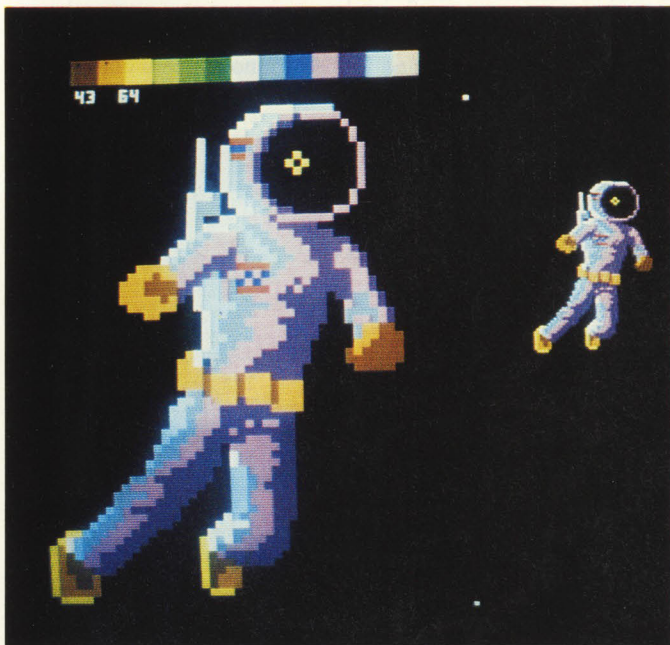
Finalmente è arrivato in Italia il Supercharger della Starpath Corporation, che molti di voi aspettavano con ansia, visto il tono accorato delle lettere che ci avete mandato al riguardo. La società benemerita, responsabile di questa importazione, è la Ruggeri Telegames (per eventuali informazioni: C.P. 350 Roma Centro).
Il Supercharger è, per chi non lo sapesse, un'espansione di memoria che aumenta la potenza del VCS da 128 a 6272 bytes. Si aumentata così la risoluzione grafica nonché la complessità dei giochi Starpath.
I giochi che verranno distribuiti in Italia, saranno sia "multi-load" sia "uni-load". Uni-load sono normali giochi, come quelli delle altre marche, mentre i multi-load sono giochi particolari resi possibili grazie alle proprietà del Supercharger. Sono, in pratica, più giochi in una stessa cassetta con schermi e situazioni di gioco diverse. Abbiamo detto cassetta audio poiché i giochi Starpath non sono su cartridge ma proprio su musicassette: vanno inseriti in un normale audio registratore, il quale è collegato al VCS tramite il Supercharger che si inserisce nella fessura predisposta per l'inserimento delle cartucce gioco.
I giochi uni-load sono: Killer Satellites, Communist Mutants from Space, Fireball e Suicide Mission.
I giochi multi-load sono: Mindmaster e Dragon Stomper.
I primi costano 56.000 lire, i secondi 65.000.
Il Supercahrger (nella cui confezione è incluso il primo gioco Starpath, Phaser Patrol) costa invece 170.000 lire.

CHIP DA MORDERE

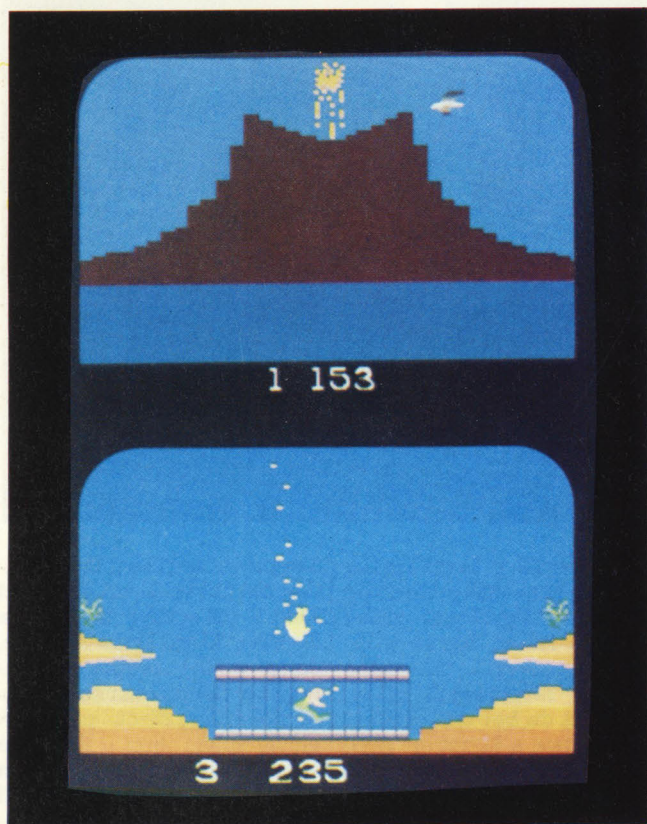
Vi siete mai chiesti che sapore hanno i chip? Noi personalmente no, neanche vi avremmo posto questa domanda se non avessimo saputo dell'attività di tali Mary Banmel e Barbara Melby entrambe pasticcere alla Silicon Valley.
Queste spiritose signore hanno pensato di diversificare la produzione dei chip di questa valle senza fondo, con dei chip... mangiabili.
Sono esattamente come quelli al silicone: impacchettati in una scatola di cartone simile a quella dei floppy disk e contenente perfino un manuale di computer buzz-words, ma... sono di cioccolato!
Hanno debuttato ad una mostra di semiconduttori... Nessuna rivoluzione in vista, perciò, nel mondo della microinformatica, ma solo, forse, qualche brufoletto in più.

ATARI: SOFTWARE PER ALTRI COMPUTER

Nei primi mesi dell'anno l'Atari aveva annunciato la propria intenzione di produrre software per computer di altre marche. Ora la consociata della Warner ha iniziato in U.S.A. la vendita di software per i sistemi Apple, Commodore, IBM, Tandy e Texas Instruments. Il catalogo comprende programmi di videogiochi, amministrazione e contabilità domestica, ed infine programmi educativi.

IL DOPO-ROBOTRON

Eugene Jarvis e Larry DeMar sono due nomi che potrebbero anche non significare niente per molti lettori. Ma se vi diciamo che sono i due game designer responsabili di videogiochi da bar quali Defender, Stargate e Robotron, ecco che i loro nomi assumono un diverso significato.
I loro giochi possono piacere o non piacere, dipende dai gusti, ma è innegabile che siano comunque tra i migliori giochi mai ideati nella breve storia dei videogiochi.
Il nostro inviato a Chicago è andato a visitare il loro studio e li ha trovati indaffarati alla lavorazione del loro nuovo gioco per la Williams, con la quale hanno un rapporto preferenziale, nel senso che da quando si sono messi in proprio vendono i loro giochi alla Williams.
Possiamo quindi presentarvi in anteprima esclusiva un'istantanea del nuovo gioco della Vid Kidz 2 (la società di Jarvis e DeMar). È un gioco spaziale, come potete vedere dall'immagine dell'astronauta sospeso nel vuoto, di cui però non hanno voluto dirci il titolo, né la dinamica del gioco. "È un segreto", ci ha detto Jarvis. Il gioco sarà, ad ogni modo, presentato ad ottobre all'AMOA di New Orleans, la fiera di settore statunitense. Nella foto potete vedere la stessa figura – l'astronauta – in due diverse dimensioni. Quella grande è il prototipo su cui lavorano graficamente alla Vid Kidz 2, quella piccola è la sagoma dell'astronauta come apparirà nel gioco.
Nel prossimo numero pubblicheremo un'intervista esclusiva a Eugene Jarvis. Non perdetelo.

NUOVO STANDARD EUROPEO

La Thomson-Brandt, la più grossa industria elettronica francese, e la Philips Gloeilampenfabrieken N.V. (questo è il nome per intero), la più grossa industria elettronica del mondo, hanno deciso di stabilire uno standard comune per i videogiochi da loro prodotti. La consolle della Thomson-Brandt, che si chiama Jopac, e la nuova consolle Philips, il G7400, che dovrebbe arrivare in Italia in autunno saranno compatibili tra di loro, cioè le cartucce-gioco prodotte per queste due consolle potranno funzionare indifferentemente su ciascuna delle due. Secondo il quotidiano Wall Street Journal, che riporta la notizia, la Thomson avrebbe affermato che l'accordo rinforzerà la posizione dei produttori di videogiochi europei in un mercato in continua crescita.
Fra l'altro, le consolle e le cartucce, che saranno costruite in Francia dalla sussidiaria della Philips, La Radiotechnique, utilizzeranno soltanto componenti prodotti in Europa.

LA SIRENA DI IMAGIC

Esce in questi giorni una nuova cartuccia Imagic che probabilmente alcuni di voi hanno già avuto la fortuna di giocare perché era esposta nello stand che l'Imagic aveva allestito al SIM-HIFI Ives di Milano.
Si tratta di **Fathom** una mitica sfida che, se ci riuscite, vi porterà a liberare la stupenda sirena che è rinchiusa in una gabbia in fondo al mare. Prima di arrivarci dovrete però trovare il Tridente magico di Nettuno che vi permetterà di liberare la bella prigioniera. Neri volatili, vulcani che eruttano in continuazione, alghe e polipi dai micidiali tentacoli cercheranno in tutti i modi di ostacolarvi il cammino.
Il gioco, disegnato da Rob Fulop, è compatibile con il sistema Atari VCS.

COLECOMPUTER

Si chiama **Adam** come il primo uomo ed è la carta su cui punta la Coleco per sfondare anche nel campo degli home computer. Adam verrà messo sul mercato americano in settembre in due versioni: la prima costerà 450 dollari e trasformerà il Colecovision in un home computer da 80K, mentre la seconda versione (600 dollari) integrerà sia il videogioco sia l'home computer: "Uno dei vantaggi di entrare in ritardo sul mercato – dice il presidente della Coleco Arnold C. Greenberg – è stato quello di poter assistere dal di fuori alla confluenza di home computers con videogiochi".
L'ADAM sarà dotato di tastiera professionale, stampante, word processor incorporato, comandi tipo Colecovision e comprenderà due programmi in omaggio: uno per imparare il Basic e la cartuccia di gioco "Buck Rogers Planet of Zoom". Uno tra i principali vantaggi del nuovo sistema è la sua compatibilità con il sistema operativo CP/M e la possibilità quindi di usare una grande quantità di software già esistente.

PARLATEGLI, VI CAPIRÀ

"Spara! Spara ancora a destra, Volta a sinistra, Lancia in prima base" Non più joystick ma parole! Sarà questo il nuovo slogan dell'Atari?
In giugno, infatti, la società di Sunnyvale ha presentato un sistema di comandi che reagiscono al suono della voce. Questo modulo, che si chiama **Voice Controller**, è studiato per l'Atari 2600 ed è accompagnato da un paio di cuffie audio.
Le parole di comando vengono scelte ogni volta dal giocatore. Sullo schermo appaiono le indicazioni dei comandi da programmare: a quel punto sta al giocatore dire le parole che corrispondono a ciascuna azione.
Per esempio, nel gioco del Baseball le istruzioni che appaiono sono: "pitcher" "first base" "short stop" ecc. Il giocatore può abbinare a ciascuna istruzione il nome di un campione e crearsi così il suo team ideale. Inizialmente il catalogo dei giochi che potranno utilizzare il Voice Controller comprenderà: Real Sports Baseball, Star Riders, Battlezone, Berzerk.
"Un'altra interessante applicazione del Voice Controller", sostiene Jeff Heinbuck dell'Atari, "è nei giochi per due giocatori. Fino ad ora i videogiochi hanno richiesto una buona coordinazione oculo/motoria. Ora invece possono sviluppare oltre ad un'abilità manuale anche una capacità ad articolare delle istruzioni. Li abitueranno ad impartire comandi orali appropriati".

LOTTA ANTICARIE E SUPERMARKET

Per il mese di settembre, la MIWA Trading – distributrice unica in Italia del software Activision – ha annunciato l'uscita di due nuovi titoli: **Plaque Attack** e **Keyston Kapers**, entrambe compatibili con il sistema Atari VCS.

Plaque Attack è un gioco molto divertente disegnato da Steve Cartwright. Il terreno di gioco è l'interno di una bocca con una lunga fila di denti bianchi. Ondate successive di junk food – hot dog, donut glassati, frutti canditi, hamburger, ecc. – minacciano di cariare i vostri denti; per combatterli avete una sola arma: un tubetto di dentifricio. Mirate bene e... spruzzate!

Keyston Kapers è invece la giornata di gloria del più simpatico poliziotto che ci sia mai capitato di incontrare: Keyston Kelly.

Il gioco – disegnato da Garry Kitchen – si svolge all'interno di un enorme supermercato a più piani in cui Keyston da la caccia a Krook, il ladro che tenta di scappare attraverso il tetto. Scale mobili, carrelli che intralciano la strada, sacchi di denaro da recuperare, sono tutti elementi di questa caccia tra scatolette e detersivi.

VIDEOGIOCHI PENSILI

Se fossero esistiti al tempo di Babilonia, gli assiro-babilonesi li avrebbero installati nei loro giardini pensili. Tutto sommato sono anche loro pensili. Parliamo di un nuovo tipo di videogioco, pensile appunto, ideato e prodotto in Italia, a Lucca, che si chiama Aleph. La novità sta nel fatto che Aleph è un modello che può essere appeso al muro, ingombrando uno spazio minimo e consentendo quindi di essere collocato in luoghi non tradizionali come stabilimenti balneari, circoli tennistici e impianti sportivi di vario genere, pizzerie, gelaterie, ecc.

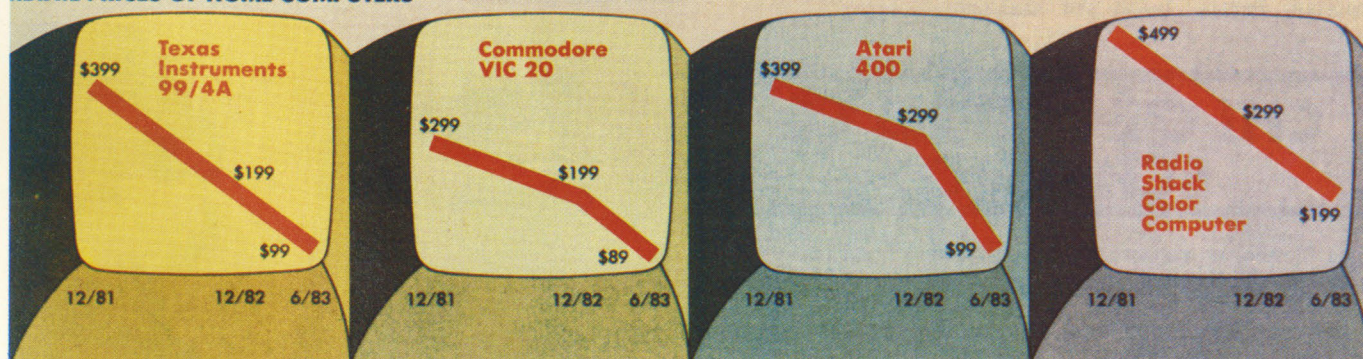
Altra particolarità di Aleph è la possibilità di utilizzare la cuffia per ascoltare il sonoro del gioco, isolandosi dall'ambiente esterno per una maggiore concentrazione, e per la protezione dell'ambiente contro l'inquinamento acustico.

L'ultima peculiarità di Aleph, che è prodotto dalla ditta Noapel, è di essere il primo videogioco sponsorizzato. Il pannello luminoso superiore è infatti disponibile ed adattabile a spazio pubblicitario per chiunque voglia inserirvi il proprio prodotto da reclamizzare.

A Lucca esiste già un Aleph Club, inaugurato il 17 aprile, che ha videogiochi di tutti i tipi, ma solo modelli Aleph.

CALANO I PREZZI

Entro quest'anno il numero degli home computers venduti nel mondo dovrebbe raggiungere i 5 milioni, dodici volte tanti quelli presenti nel 1981.

Grazie però alla guerra in atto negli Stati Uniti per la riduzione dei prezzi al dettaglio, guerra che coinvolge senza esclusione tutti i maggiori produttori, i profitti delle case produttrici stanno precipitando. La Texas Instruments per esempio sembra nei guai e la recente notizia che nel secondo trimestre la TI ha subito una perdita secca di 100 milioni di dollari ha fatto precipitare in due giorni le sue azioni da 107 a 51 dollari. Nel primo trimestre di quest'anno le perdite dell'Atari erano state di 46 milioni di dollari e per il secondo le previsioni sono addirittura peggiori. Da dicembre a oggi le azioni della Warner Communications (proprietaria dell'Atari) sono scese da 60 a 30 dollari l'una. Nel grafico qui sopra si può chiaramente vedere la caduta dei prezzi al consumo dei quattro home computers più diffusi. Per ora i prezzi del software e delle periferiche tengono ancora, ma le previsioni sono di un prossimo abbassamento anche di quest'ultima ancora di salvezza.

bytes

Vi siete mai chiesti cosa rappresenti il simbolo dell'**Atari**? È una lettera A stilizzata, ma non solo. Il simbolo fu disegnato nel 1972 da George Opperman nel periodo in cui furoreggiava il primo videogioco, Pong. Il simbolo rappresenta, per l'appunto, due videogiocatori opposti l'uno all'altro divisi dal campo di gioco di Pong.

- La newsletter della **Coleco**, che si intitola Experience, ha pubblicato la notizia che il percorso automobilistico di Turbo è basato sul vero percorso del Gran Prix di Montecarlo.
- Di **Astron Belt**, il videogioco con videodisco della Sega, esistono sei esemplari in Italia (almeno per ora). Due di questi si trovano alla sala gioco Antares di Bologna e al Dollaro di Milano Marittima. Se siete nei paraggi, vi consigliamo di farci una gita.
- Secondo Donald Peck, presidente della Fleer Corporation, che detiene i diritti per le gomme, caramelle e leccalecca che sfruttano il nome e l'immagine di **Pac-Man**, negli Stati Uniti "in poco meno di un anno, i consumatori hanno speso oltre 20 milioni di dollari in gomme e caramelle di Pac-Man".
- Di **War Games**, il film, parliamo in questo numero. C'è una cosa però che ci siamo dimenticati di dirvi: la Coleco presenterà tra breve (verso la fine dell'anno in USA) il gioco War Games tratto, appunto, dall'omonimo film.

Per restare in tema Coleco, la società americana ha dato vita ad un club, che si chiama **Colecovision Video Club**, i cui membri sono dei V.I.P. La sigla però non sta per Very Important Person, bensì per Very Important Player.

- Dal 27 al 30 ottobre si terrà a **New Orleans** l'AMOA Exposition, cioè la fiera-mercato del settore del divertimento automatico; ci saranno tutte le novità in fatto di flipper, videogiochi e affini.

È stato detto a torto che River Raid è il primo videogioco ideato e realizzato **da una donna**, ovvero Carol Shaw. Errato. Il primo gioco disegnato da una donna è Centipede, il gioco da bar dell'Atari. Il suo nome è **Donna Taylor**. Centipede è stato programmato dalla Taylor sotto la direzione di Ed Ldoge, già programmatore di Asteroids.

- Citazione del mese: "La gente s'è stufata della TV. Non partecipano, guardano in continuazione qualcuno fare qualcosa. I videogiochi ti fanno essere partecipe, permettendoti non solo di entrate in un altra realtà, ma anche di esserne la star. Con duecento lire puoi diventare un eroe. Ecco perché hanno successo". **Eugene Jarvis**, game designer di Defender...

Marian "Ted" Hoff è il nuovo vicepresidente del settore **Ricerche e Sviluppo dell'Atari**. Hoff è l'inventore del primo microprocessore e si occuperà sia della sezione videogiochi da bar e da casa che della sezione computer. Ultimamente ha lavorato intorno ai sistemi di riconoscimento della voce. C'è il suo zampino nel Voice Controller?

I **Play Boy Clubs International** vogliono organizzare la prima lega nazionale (nazionale americana per il momento): ogni Play Boy Club locale organizzerà degli incontri settimanali e, probabilmente, da questi si passerà poi a sfide nazionali.

CHI C'È DIETRO LO SCHERMO?

James Marino, un ragazzo newyorkese di 16 anni, è la mano occulta che manovra il joystick fuori campo in tutti gli spot pubblicitari dell'Atari.

James vive a Long Island ed è un campione molto conosciuto negli Stati Uniti. Ha partecipato allo show televisivo "That's Incredible" totalizzando centinaia di migliaia di punti. Ma i giochi dove è veramente imbattibile sono Asteroids e Stargate: una volta ha giocato una singola partita per ben 17 ore ininterrotte, in coppia con un altro suo compagno di joystick di nome Landon Rothstein.

Ma dicevamo che James Marino è il giocatore misterioso dietro lo schermo. Infatti ogni volta che l'Atari deve girare uno spot e ha bisogno di fare vedere come si gioca, chiama Marino. Come hanno fatto ad arrivare a lui? Liberty Studios – una delle agenzie di pubblicità dell'Atari – si è rivolta a Walter Day il redattore del Twin Galaxies International Scoreboard che tiene sempre aggiornata la classifica dei massimi campioni mondiali.

Il primo spot per cui ha lavorato James era Jar's Revenge girato l'autunno scorso, da allora ha preso parte dietro le quinte a ben 25 spot tra cui: Raiders of the Lost Ark, Xevious e Pole Position.

Ma in che cosa consiste esattamente il suo lavoro?

Riprendere uno schermo televisivo non è sempre così semplice (e i nostri lettori dovrebbero saperlo bene, visto le quantità di foto che scattano); per fare questo i Liberty Studios utilizzano un video computer speciale col quale riescono a riprendere in maniera quasi perfetta l'azione che si svolge sul monitor del videogioco. Ma uno spot pubblicitario è fatto anche di una storia e personaggi veri. Questi due momenti, cioè la storia e le riprese del videogioco, vengono filmati separatamente. E non solo in due momenti diversi ma anche in due luoghi diversi: la storia, in California e il videogioco, a New York (sede dei Liberty Studios: ovvio no? si chiamano come la statua della Libertà).

Quando il filmato contenente la storia arriva a N.Y. inizia il lavoro di James Marino.

"In genere devo sincronizzarmi con gli attori, e questa è la parte più difficile" dice James". Se l'attore muove il suo joystick verso destra, devo anch'io fare lo stesso anche se questa ossa può causarmi la perdita di un omino. Quello che devo fare è giocare per ore e ore fino a quando riesco a duplicare esattamente i movimenti dell'attore e riesco contemporaneamente a creare un'azione di gioco soddisfacente e sincronizzata".

"Uno degli spot più difficili è stato quello di Pac-Man. Nello spot si vede un uomo che sta giocando ad un certo punto, mentre sta per essere mangiato da un fantasmino, squilla il telefono; lui si alza e mette in "pause". Il mio lavoro fu quello di fare in modo che ciò accadesse: mi ci sono volute 10 ore.

Per il comunicato pubblicitario di E.T., invece, mi ci sono volute 20 ore di gioco".

Ma qualcuno potrebbe chiedersi: perché tanta fatica, quando basterebbe riprogrammare la cartuccia in modo da farla girare sullo spot automaticamente?

Spiega Marino: "Nonostante molti dei giochi abbiano la modalità di funzionamento dimostrativo sono un po' limitati. E l'Atari non darebbe mai – nemmeno alla sua agenzia pubblicitaria – il codice di accesso che permette di dire al gioco che cosa deve fare. Questa misura di sicurezza rende obbligatorio l'uso di un giocatore. E poi c'è anche una ragione più sottile. Utilizzando una persona, in questo caso me, l'Atari in un qualche modo assicura che i suoi giochi non perdano quel pizzico di 'umanità'".

IL RITORNO DELLO JEDI: PRIMO GIORNO 6 MILIONI DI DOLLARI!!!

Il terzo film della Lucas Film sta, dopo solo un giorno di programmazione nelle sale americane, già battendo tutti i record di incasso.
Costato ben 32,5 milioni di dollari alla Lucas Film e distribuito dalla 20th Century Fox il film è in visione contemporanea in ben 836 cinema pari a 1002 schermi visto che negli USA la sala cinematografica a più schermi non è certo rara. Maniaci delle classifiche e delle medie gli esperti del settore hanno calcolato che il film ha guadagnato lo scorso anno il secondo giorno di programmazione ben 5,5 milioni di dollari. Era stato distribuito in 1621 sale. Il record ancora precedente era sempre stato appannaggio di uno Star Trek cioè "Star Trek; il film" che aveva aperto la gara nel 1979 con un incasso medio di 5184 dollari per schermo su un totale di 857 schermi.
"Ci saranno in distribuzione ben 1800 copie del film" ha dichiarato un responsabile del marketing", e noi speriamo che il film raggiunga il primato assoluto nel campo dei film di grosso budget". I precedenti film della saga di Star Wars hanno incassato in totale ben 900 milioni di dollari in tutto il mondo.

SERVIZIO MILINFORMATICO

Jean Jacques Servan-Schreiber ha sottoposto all'attenzione del Presidente francese Mitterand una proposta abbastanza particolare che mira a sviluppare anche nella vecchia Europa una nuova generazione di nuovi tecnici in grado di applicarsi, in modo competitivo rispetto al mondo americano e giapponese, nel settore della tecnologia elettronica e informatica.
Schreiber propone di esonerare dal servizio militare quegli studenti laureati in ingegneria ed informatica che ne facciano richiesta a patto che per 9 o 12 mesi entrino a fare parte di un corpo speciale chiamato i Volontari Della Formazione Informatica (abbreviato in VFI) che avrebbe il compito di insegnare a gruppi di giovani disoccupati tra i 16 e i 25 anni informatica ed elettronica.
Secondo Schreiber bisognerebbe creare una ventina di centri dislocati su tutto il territorio francese che diventerebbero le sedi primarie di questo nuovo insegnamento. Da qui uscirebbero i giovani ex-disoccupati con tre diversi gradi di informazione: dal semplice tecnico programmatore al sistemista specialista.
Non si sa ancora quali siano state le reazioni del governo francese a questo progetto, si sa però che il partito socialista nella sua proposta di riforma del servizio militare ha previsto la possibilità di esonero dalla leva per quei giovani che si impegnano con la loro attività a creare dei nuovi posti di lavoro.

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME ______

COGNOME ______

INDIRIZZO ______

ETA' ______ CITTA' ______

GIOCO ______

MARCA ______

SISTEMA (BASE) ______

PUNTEGGIO O RECORD ______

NOTE ______

DATA ______ FIRMA ______

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO

VENDO

Per trovarmi:
☐ indirizzo ______
☐ telefono: (prefisso) ______
☐ orari ______

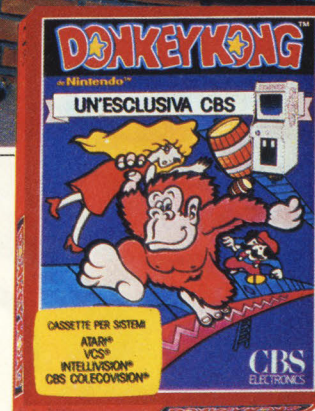
LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome ______

cognome ______

	DA CASA		DA BAR
	Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' ______ INDIRIZZO ______

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.
CBS
ELECTRONICS
Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro e tutti per tre sistemi: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.
IL GIOCO DIVENTA REALTÀ
DONKEY KONG™
Nintendo™
UN'ESCLUSIVA CBS
CASSETTE PER SISTEMI
ATARI®
VCS®
INTELLIVISION®
CBS COLECOVISION®
CBS
ELECTRONICS
DONKEY KONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981. Bally MIDWAY Mfg Co. Tutti i diritti riservati © 1982 CBS Toys Divisione della CBS Inc. © CARNIVAL® è un marchio depositato della Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc. ATARI® e V.C.S.® sono marchi depositati della ATARI Inc. INTELLIVISION® è un marchio della MATTEL Inc.

CES PORTFOLIO

Un reportage fotografico esclusiv dal Consumer Electronics Show

di Riccardo Albini

Alcuni di noi (e di voi) devono ancora riprendersi dall'esplosione di giochi presentati al CES invernale di Las Vegas, che ecco bussare alle porte il CES estivo di Chicago.
Con i suoi 67.785 mq. di spazio espositivo occupato da 1275 espositori, il CES di Chicago ha superato qualunque record stabilito dai precedenti 27 CES, diventando la mostra specializzata più grande tra tutte quelle che si svolgono negli Stati Uniti.
I metri espositivi erano divisi su quattro edifici: il McCormick Place, il McCormick Inn, il Conrad Hilton Hotel e il McCormick West. Quest'ultimo edificio era esclusivamente dedicato all'hardware/software per computer e videogiochi. Oltre 200 espositori erano presenti all'interno di McCormick West.
Mentre a Las Vegas erano i videogiochi a dominare la scena, a Chicago è stata la volta dei computer e del software per computer, tanto che qualcuno ha proposto di ribattezzare il CES in Computer Entertainment Show.
Questo non vuol dire che non c'erano novità nel campo dei videogiochi, tutt'altro. Ma l'indicazione principale emersa da Chicago è comunque la tendenza verso gli home computer i quali, fra l'altro, sono venduti, negli USA, a prezzi identici se non addirittura inferiori a quelli delle consolle per videogiochi. Un'altra indicazione emersa è la tenuta del settore: i videogiochi non sono in agonia come molti fatti accaduti recentemente sembravano far credere. Sono in agonia – alcune sono addirittura già decedute – alcune case produttrici di videogiochi, ma il settore in generale è ancora vivo e vegeto. I trenta e più produttori di giochi per il VCS sono diventati non più di una decina – con in testa quelli che sono unanimemente considerati i Magnifici 7: Activision, Atari, Coleco, Imagic, Mattel, Parker Brothers e Magnavox/Philips – ma i giochi offerti non sono diminuiti di molto: i produttori sopravvissuti hanno ampliato e amplieranno i loro cataloghi. Al contrario, il software per computer è cresciuto sia nel numero di titoli che nel numero di produttori. La stessa cosa è avvenuta nel settore dell'hardware. Probabilmente al prossimo CES di Las Vegas si ripeterà la stessa situazione verificatasi a Chicago: qualcuno verrà sopraffatto dalla troppa concorrenza e resteranno a galla quelli che per capitali alle spalle o qualità del prodotto potranno resistere all'impatto col mercato.
Questa volta, invece di preparare un articolo-fiume come quello su Las Vegas, abbiamo scelto di offrirsi un resoconto fotografico del Consumer Electronics Show. Dei giochi veri e propri avremo tempo di parlarne nei prossimi numeri. E poi non sono ancora arrivate in Italia tutte le novità di Las Vegas. Non è il caso di fare indigestione mettendo in tavola anche quelle di Chicago.

di Chicago.

Consumer Electronics Show
INTERNATIONAL SUMMER CONSUMER ELECTRONICS SHOW
DEALERS! WIN A PINK PANTHER!
ACTIVISION
ACTIVISION
ACTIVISION

CES PORTFOLIO

Il joystick più grande del mondo: Se King Kong, o Horrible Hank, giocassero a videogiochi avrebbero bisogno di un joystick adatto alle loro

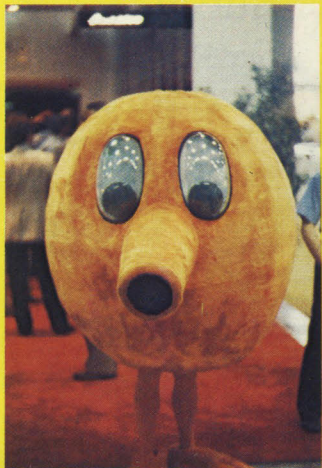
dimensioni. Ci ha pensato la Wico con questo joystick da due metri e passa, che troneggiava al centro dello stand della società di Niles (Illinois).

Dal film al videogioco: Dopo il successo inaspettato del film Porky, la 20th Century Fox-Games of the Century ha pensato di ripetere il successo del film nel settore dei videogiochi. Il

gioco si ispira ad alcune delle scene più divertenti del film ed è, se non andiamo errati, il primo gioco che si ispira ad un film comico. Avrà successo al botteghino?

Alan Alda, spokeperson Atari: In USA è considerato uno dei personaggi pubblici "most trusted", cioè di cui la gente si fida di più. È Alan Alda, l'Hawkeye del telefilm MASH. Dal 7 giugno 1983 è lo "spokeperson" – il

portavoce – dell'Atari con la quale ha firmato un contratto pubblicitario della durata di cinque anni. Alla conferenza stampa ha detto "Scriverò i miei prossimi due film con un Atariwriter".

Q⁺Bert a grandezza naturale: Nello stand della Parker Brothers un Q⁺Bert di peluche richiamava l'attenzione dei visitatori sul nuovo

personaggio della famiglia videogiochi PB. È compatibile con l'Atari VCS e 5200, l'Intellivision I e II, il Tandyvision, il Colecovision, il Commodore Vic 20 e – lasciatemi tirare il fiato – gli home computer Atari.

Giochi per tutti i sistemi, parte II: Un'altra casa che fa le cose in grande per quanto riguarda la compatibilità dei suoi giochi è l'Imagic. Nella foto potete vedere voi stessi che Moon Sweeper – uno dei nuovi giochi Imagic

– è compatibile con diverse consolle (e computer). In pratica, escluso il Videopac, tutte quelle che contano.

The Activision Decathlon Party: Se c'è un evento al quale non bisogna assolutamente mancare al CES, sia di Las Vegas che di Chicago, questi è il party

dell'Activision. Quest'anno era ancora più pazzo e sfarzoso degli anni precedenti.
Dominato dal tema del Decathlon (il nuovo gioco di David Crane) e animato da un gruppo che suonava rock'n'roll, il party si è protratto fino all'una di notte. Cibo greco a volontà, bandiere di tutti i paesi e

sagome di legno di atleti olimpici facevano da cornice alla pista da ballo piena di sales manager, standiste, rivenditori e giornalisti scatenati.

Sconti di fine stagione: Secondo alcuni la stagione d'oro dei videogiochi è finita. Se non per tutti, almeno per alcune delle case da poco entrate nel settore: la U.S. Games e la Data Age, ad esempio. A Las Vegas sfoggiavano stand mastodontici e numerosi giochi, a Chicago avevano già chiuso i

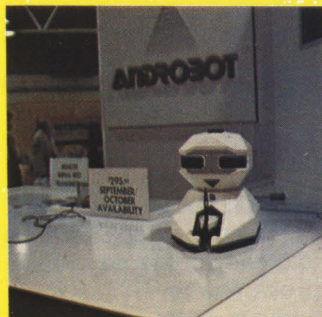
battenti per fallimento. I loro giochi erano in vendita in uno stand a prezzi irrisori, dai 6 ai 10 dollari.

Uno scambio di consonante: Proprio all'altezza del palazzo dove si teneva l'esposizione di computer e videogiochi c'è una stazione ferroviaria per i treni pendolari (commuter

in inglese). Qualche burlone ha pensato bene di cambiare una consonante e trasformarla in stazione computer.

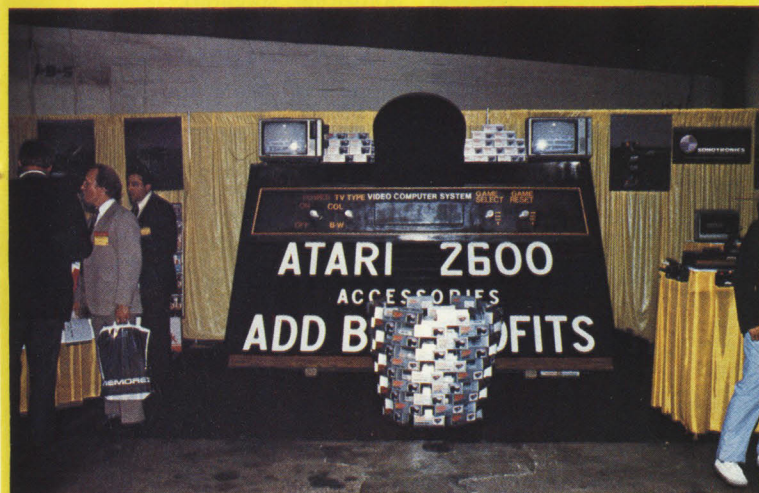
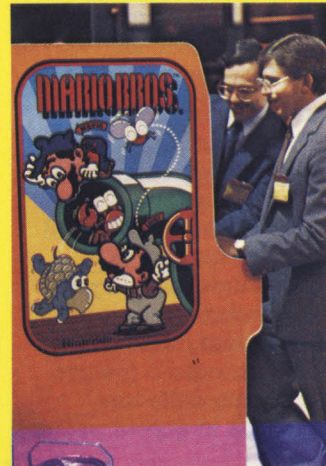
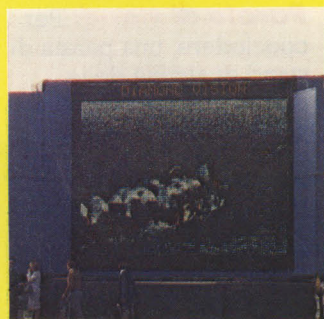
Un 2600 gigante: Per attirare l'attenzione dei passanti, nello stand di una società di accessori per videogiochi faceva bella mostra questa consolle gigante. Insieme al joystick Wico fanno una bella accoppiata per giocatori un po' sproporzionati.

20 e ai computer Atari 400/800. Sono già pronti due giochi speciali adatti a questo curioso comando: un gioco di sci e uno di surf visti in soggettiva.

TV grandi e piccoli: Non si tratta di videogiochi ma sono pur sempre due curiosità interessanti. Sono il televisore più piccolo e più grande del mondo. Il più piccolo misura 2-3/4", mentre il più grande misura circa 4 metri per 6. Su quale dei due preferireste far saltellare Q+Bert?

ditta di lavatrici in cui compariva un robot. A Las Vegas ce ne erano diversi. Tra tutti abbiamo scelto il più simpatico: F.R.E.D., il nuovo fratellino della famiglia Androbot.

Chicago's Skyline: La Skyline – cioè la linea dei grattacieli – di Chicago vista dal McCormick Place: il centro delle esposizioni della città, all'interno del quale si svolgeva il CES.

neutrone, a divorare pillole d'energia e ad affrontare curve paraboliche a 200 mph.

Poi dicono che i videogiochi rovinano i ragazzi: Due giocatori in giacca e cravatta si divertono nello stand

Un comando fatto coi piedi: Non è una cattiveria, è proprio un comando che si manovra con i piedi. Si chiama Joyboard ed è prodotto dalla Amiga Corporation. Ci salite sopra e lo manovrate spostando nella direzione desiderata il peso del vostro corpo. È collegabile al VCS, al Vic

Or che bravo sono stato posso fare anche il bucato: Qualcuno dei lettori più grandi si ricorderà probabilmente di questo slogan pubblicitario di una

Il grattacielo sulla sinistra è la Sear Tower: il grattacielo più alto del mondo.

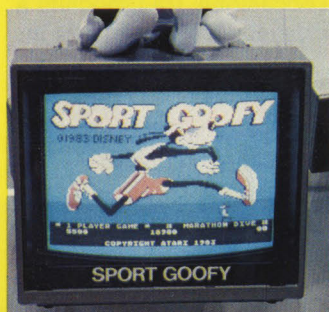
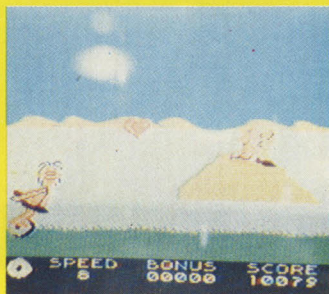
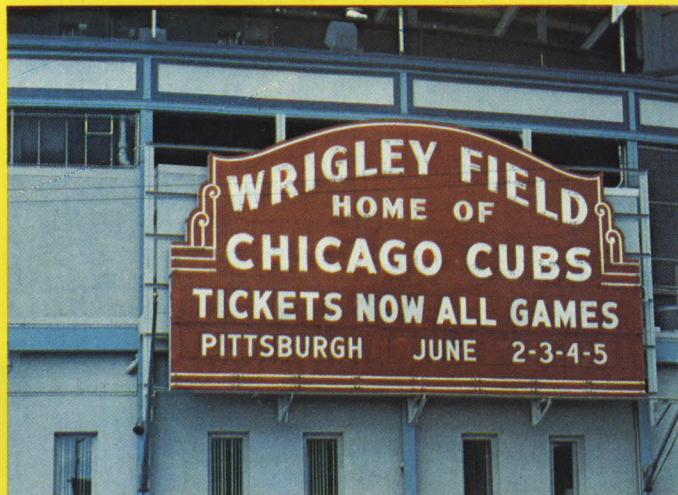
A bocca aperta per colpire un alieno: Una fila di giocatori intenti a schivare bombe al

Nintendo (che per l'occasione, tra i giochini a cristalli liquidi, metteva in mostra il nuovo gioco da bar, Mario's Bros).

The Graduate: Così si chiama – in italiano

CES PORTFOLIO

significa il diplomato – il VCS trasformato in computer grazie all'aggiunta di una semplice tastiera. Ora, finalmente, il nome Video Computer System assume un significato appropriato.

Schermi, Schermi: Ecco alcuni schermi dei nuovi videogiochi. Sono dodici dei nuovi videogiochi presentati al CES di Chicago: probabilmente tra i più belli, sicuramente quelli meglio fotografati dal nostro fotografo (motivo principale della loro presenza in questa pagina).

Take me to the ball game: Nella pausa di lavoro il nostro inviato se l'è, come dire, spassata. Le foto che vedete ne sono la prova. Tra un appuntamento e l'altro è riuscito a ritagliarsi lo spazio per andare al

glorioso Wrigley Field (Home of the Cubs) per vedersi un incontro di baseball tra i Cubs di Chicago e i Parates di Pittsburgh (hanno vinto i Cubs 7 a 2).

Habemus joystick: Ora anche l'Intellivision (II) ha il suo joystick. È stato presentato al CES di Chicago: gli Intellivisionari hanno ora la possibilità di scegliere. Chi vuole può rimanere fedele al disco direzionale, gli altri

possono passare al tanto atteso joystick.

Light Pen e 3D: Questi sono due dei nuovi optional che la Milton Bradley ha preparato per il Vectrex. Una light pen che consente di disegnare sullo schermo e una maschera con occhialini rossi e verdi per giocare in tre dimensioni. Ma il Vectrex quando arriva?

CES QUIZ: Individuate tra la folla che si riversa all'interno del McCormick West il nostro inviato. Soluzione: stavamo scherzando, in quel momento il nostro inviato era alla partita di baseball.

Parata di stand: Per concludere, una parata di stand di alcune delle marche di videogiochi presenti al McCormick West.

145 GIOCHI PER TUTTI I SISTEMI

Legenda

A	=	Atari VCS
AX	=	Atari 5200
I	=	Intellivision
CO	=	ColecoVision
CV	=	Commodore Vic 20
AC	=	Atari Home Computer (400/800 e 1200)
V	=	Philips Videopac
TI	=	Texas Instrument 99/4A
VE	=	Vectrex

ACTIVISION
The Dreadnaught Factor **I**
The Activision Decathlon **A**
Crackpots **A**
Space Shuttle **A**
BeamRider **I**
Worm Whomper **I**

AMIGA
Mogul Maniac **A-AC-CV**
Surf's Up **A-AC-CV**
Off Your Rocker **A-AC-CV**

ATARI
Pole Position **A-AX**
Joust **A-AX**
Moon Patrol **A-AX**
Battlezone **A-AX**
Cookie Monster Munch **A**
Alpha Beam **A**
Big Bird's Egg Catch **A**
Dumbo's Flying Circus **A**
Donald Duck's Speedboat **A**
Sorcerer's Apprendice **A**
Snoopy and The Red Baron **A**
Miss Piggy's Wedding **A**
Pigs in Space **A**
Krull **AX**
Space Dungeon **AX**
Pengo **AX**
Road Runner **AX**
Sport Goofy **AX**
*Tempest***AX**
Robotron **AX**
Xevious **AX**

CBS ELECTRONICS
Tunnel Runner **A**
Wings **A-AX-I-CO-AC**
Blue Print **A-AX-I-AC**
K-Star Patrol **AC-CV**
Boulders and Bombs **AC**
Madden Football **AX-I-CO-AC**
Domino Man **AX-I-CO-AC**
Mountain King **A-AX-CO-AC**
Gorf **A-AX-I**
Omega Race **A-AX-I-AC**
Kickman **A**
Satan's Hollow **AX-AC**
K-Razy Antiks **AC-CV**
Solar Fox **A-AX-I-AC**
K-Razy Kritters **AC**
Targ **A**
K-Razy Shoot-Out **AX-AC**
Wizard of Wor **A-AX-I**

GAMES OF THE CENTURY
Porky's
Voyage to the Bottom of the Sea
Bank Heist
The Earth Dies Screaming

IMAGIC
Tarantula **A**
Hop To It **A**
Solar Storm **A-I-CO**
Fathom **A-I-CO-CV-AC**
Flap! **A-I-CO-CV-AC**
Moonsweeper **A-I-CO-CV-AC**
Beezer **I**
Nova Blast **I-CO-CV-AC**

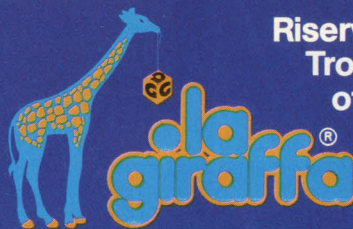
KONAMI
Pooyan **A**
Strategy X **A**
Marine Wars **A**
Super Scramble **A**

MAGNAVOX/PHILIPS
Adventures of the Pink Panther **A-CO-V**
Power Lords I **A-CO-V**
Cavern **CO**
Flash Point **CO**
Air Defense **CO**
P.T. Barnum's Acrobats **V**
Turtles **V**
Killer Bees **V**

MATTEL ELECTRONICS
Motocross **I**
Masters of the Universe **I**
Rocky and Bullwinkle **I**
Kool-Aid Man **I**
All Star Major League Baseball **I**
Loco-Motion **I**
Mission X **A-I**
USCF Chess **I**
Bump'n'Jump **A-I**
Treasure of Tarmin **A-I**
Air Raiders **A**
In Search of the Golden Skull **A**

MYTHICON
Mythicon Sorcerer **A**
Fire Fly **A**
Star Fox **A**

PARKER BROTHERS
Tutankham **A-I-CO-AX-CV-AC**
Popeye **A-I-CO-AX-AC**
Q+Bert **A-I-CO-AX-CV-AC**
G.I.Joe Cobra Strike **A**
Astro Chase **AC-AX-CO**

CES PORTFOLIO

The Incredible Hulk **A**
Risk **AC-AX**
Star Wars: Return of the Jedi
Ewok Adventure **A**
McDonald's **A**
The Lord of the Rings Journey to Rivendell **A-AC**
James Bond Agent 007 **A-I**

SEGA

Tac-Scan **A-AX-AC-CV**
Thunderground **A**
Star Trek **A-AX-AC-CV-TI**
Buck Rogers on the Planet of Zoom **A-AX-AC-CV-TI**
Congo Bongo **A-AX-AC-CV-TI**

STARPATH

Rabbit Transit **A**
Sweat **A**
Party Mix **A**
*Survival Island***A**
Sword of Saros **A**
Dragonstomper **AC-CO**
Escape from the Mindmaster **AC-CO**
Phaser Patrol **CO**

SYDNEY

Quest for Tires **CO**

TELESYS

Ram It **A**
Stargunner **A**
Demolition Herby **A**

TIGERVISION

Springer **AX-AC-CV-TI**
Polaris **AX-AC-CV-TI**
River Patrol **AX-AC-CV-TI**
Scraper Caper **A-CO**
Miner 2049

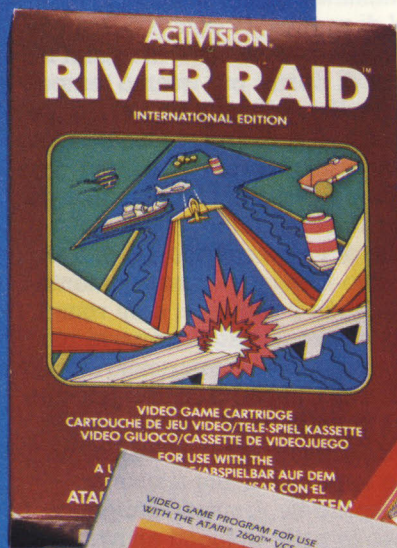
VECTREX

Pole Position **VE**
Star Castle **VE**
Batter Up **VE**
Darktower **VE**
Polar Rescue **VE**

XONOX

Spike's Peak/Ghost Manor **A**
Hercules Vs the Titans/Chuck Norris Superkicks **A**
Sir Lancelot/robin Hood **A**
Thundarr the Barbarian **A-CO**

i negozi giraffa tronic

L'unica organizzazione che ti dà la possibilità di acquistare videogiochi ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, ecc., tutte le cassette, gli accessori novità delle migliori marche in 25 città.

Iscriviti al

club giraffa tronic

nel negozio Giraffa più vicino o inviando il tagliando al "Gruppo Giraffa Tronic" via Ugo Foscolo, 4 - 20121 Milano. Riceverai la tessera che ti permetterà di partecipare alle iniziative promozionali, gare, sconti che sono in preparazione.

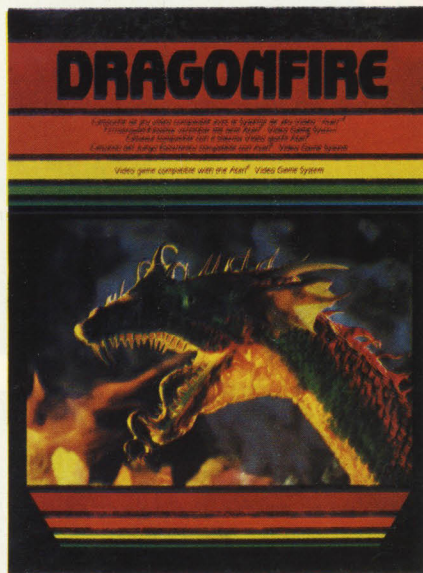
club giraffa tronic

Nome ____
Cognome ____ Età ____
Via ____
Città ____ Cap ____
allego L. 500 in francobolli   Firma ____

Spedire a "Gruppo Giraffa Tronic" Via Ugo Foscolo, 4 - 20131 Milano

DRAGONFIRE

FUOCO DI DRAGO

IMAGIC VCS
L. 79.000

I draghi hanno costretto la Corte Reale a fuggire dal Castello.

"Siamo perduti, siamo perduti!" si lamenta il Re. "Senza i nostri immensi tesori non possiamo raccogliere un esercito per combattere questi maledetti draghi. Il nostro Regno dovrà languire sotto dei lucertoloni".

"No, Sire, non è così" replica il giovane Principe. "Nessuno conosce quel Castello, con tutti i suoi ponti e stanze del tesoro, meglio di me. Datemi il permesso ed io porterò via a quei lucertoloni il loro bottino e restituirò al mio Signore tutto quel che gli appartiene per diritto di nascita".

"Sei un prodel" disse il Re, completamente soddisfatto.

"Ma", aggiunse con preoccupazione, "sta attento al tremendo fuoco dei draghi!".

Questa è la presentazione di Dragonfire fatta dalla Imagic.

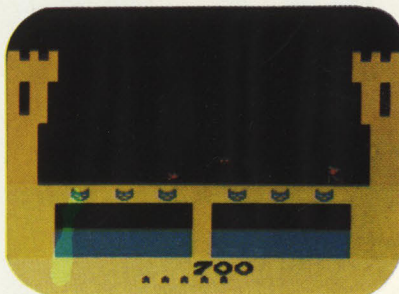
OBIETTIVO

In realtà di ponti e di stanze del tesoro ce ne sono soltanto due, che cambiano colore man mano che si va avanti col gioco. L'obiettivo di Dragonfire è quello di prendere più tesori possibili prima di perdere tutte e sette le vite di cui il principe dispone.

COMANDI

Si usa il comando a leva (joystick). Il pulsante rosso serve anche a cominciare una nuova partita. Nella prima fase del gioco, spingendo la leva a destra e a sinistra si fa correre il principe in queste due direzioni, tirandola in basso lo si fa inginocchiare e premendo il pulsante rosso lo si fa saltare. Nella seconda fase del gioco lo si fa correre semplicemente nelle otto direzioni (diagonali comprese) manovrando il joystick.

SCENARIO

Gli scenari, cui corrispondono le due diverse situazioni di gioco, sono due. Nel primo il principe da voi comandato si trova su un ponte sospeso tra due torri del castello. Sotto il ponte c'è il fossato pieno d'acqua, sotto l'acqua sono segnate le vite rimaste e il punteggio. Il secondo scenario, la stanza del tesoro, è un posto disseminato di tesori di ogni genere. In basso a destra c'è il nascondiglio da cui sbuca il principe; in alto a sinistra, quando questo ha raccolto tutti gli oggetti, compare la porta che serve a tornare sul ponte. In basso, infuriato, si agita un drago che lancia tremende alitate di fuoco contro il principe.

DINAMICA

Nella prima fase di gioco, il principe, da voi comandato per mezzo del joystick, deve cercare di attraversare il ponte da destra verso sinistra, evitando i globi di fuoco provenienti dalla torre di sinistra. Questi viaggiano a due altezze. Se sono alti, per evitarli bisogna fare inginocchiare il principe. Se sono bassi, bisogna farlo saltare (si preme il bottone rosso). È possibile fare effettuare il salto sia in corsa che da fermo. In questo caso il principe salta di meno. È possibile effettuare le due operazioni (di salto e di inginocchiamento) simultaneamente, ma ciò richiede un po' di pratica. In ogni modo il principe può sempre rifugiarsi nella torre di destra per quanto tempo vuole. Una volta giunto nella torre di sinistra, il principe si ritrova nella stanza del tesoro. Qui dovrete fare in modo che egli raccolga tutti gli oggetti senza farsi colpire dalle palle di fuoco sparate dal drago. Questo si muove orizzontalmente seguendo il principe; ogni round successivo il drago si muove più velocemente. In compenso si muove più svelto anche il vostro principe. Una volta raccolti tutti gli oggetti, potrete finalmente uscire dall'uscita che apparirà in alto a sinistra. Comparirete di nuovo sul ponte, dove le palle di fuoco arriveranno più velocemente.

Poi di nuovo avrete un drago di diverso colore, sempre più arrabbiato e sempre più veloce. Va detto che anche nella fase del drago si può fare riposare il principe (o meglio la vostra mano). Basta infilarlo nella porticina in basso a destra. Il problema sarà poi quello di uscire con il drago lì fuori che aspetta.

PUNTEGGIO

I tipi di oggetti che il principe può trovare nella stanza del tesoro sono nove. Eccoli qui sotto

raffigurati.

Valori di punteggio dei tesori:

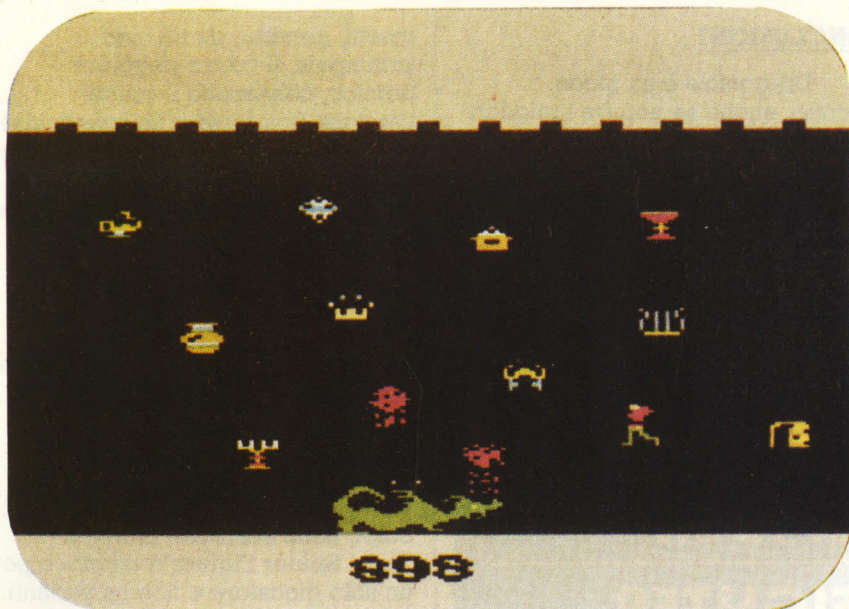
VARIAZIONI

Le varianti di Dragonfire sono otto, quattro a due giocatori e le altre per un giocatore solo. Quando si gioca in due, un giocatore termina il proprio turno quando ha raccolto tutti gli oggetti, e non quando perde una vita. Le quattro varianti di Dragonfire si distinguono per la difficoltà con cui si comincia la partira. Il gioco I è il più facile perché si comincia con il drago più buono, quello verde. Nei giochi 2, 3 e 4 si comincia la partita rispettivamente con i draghi blu, rosso e arancione. Ovviamente questi draghi hanno il cuore meno tenero del drago verde.

STRATEGIA

Le prime partite dedicatele soltanto ad imparare a saltare, sul ponte, al momento giusto.

È questa l'operazione più difficile, specialmente mentre il principe corre.

Prima di affrontare il ponte, aspettate di vedere come arrivano le palle di fuoco. Siccome viaggiano a diverse velocità, anche se non partono insieme, spesso arrivano addosso al principe simultaneamente. Se calcolate che questo possa succedere, tornate dentro alla torre di destra ed aspettate un momento più propizio. Il modo migliore per passare il ponte, almeno nei primi sette-otto schermi, è quello di passare, se non arrivano insieme, i primi due globi di fuoco. A questo punto portate il principe a due terzi del ponte e aspettate il terzo globo di fuoco tenendo il principe accevacciato. Quando il globo gli sarà passato sopra la testa, portatelo velocemente verso la torre sinistra e fatelo entrare con un salto, onde evitare il globo di fuoco rasoterra che potrebbe partire da un momento all'altro.

Nella stanza del tesoro, invece, l'unico consiglio che può valere è quello di non avere troppa fretta di raccogliere gli oggetti e di fare molte "finte". Quando il drago diventerà velocissimo, dovrete fare percorrere al principe lo schermo orizzontalmente molte volte a vuoto, solo per crearvi, dopo una serie estenuante di dietro-front, la possibilità di raccogliere un oggetto, dopo avere "spiazzato" il drago per pochi centesimi di secondo.

CONCLUSIONI

Dragonfire è un gioco discreto, anche se non fra i migliori della Imagic. Il limite principale di Dragonfire sta nella monotonia del gioco: infatti si alternano sempre le stesse due fasi. Tuttavia, verso l'ottavo schermo, la sfida con il drago diventa durissima e questo può rendere attraente il gioco, e ciò lo rende molto valido per i più piccoli, che nella sfida contro il drago troveranno un motivo di fascino mitologico.

SPIDER FIGHTER

L'AMMAZZARAGNI

ACTIVISION VCS
L. 89.000

Questo nuovo gioco della Activision vi mette alle prese con una certa varietà di insetti nel disperato tentativo di salvare il vostro frutteto. La grafica è molto buona e il continuo movimento mette a dura prova la vostra resistenza e anche quella del povero joystick.

OBIETTIVO

Bisogna impedire che gli insetti, genera.. da un nido principale, il vostro peggiore nemico, colpiscano il vostro cannone (ma forse è un insetticida) con le loro uova. Inoltre il frutteto è periodicamente attaccato dal nido principale che cerca di portarvi via, ad uno ad uno, tutti i frutti.

COMANDI

Spingendo lateralmente il joystick dirigete il cannone a destra o a sinistra. Con il bottone sparate raffiche di tre proiettili in rapida successione. Se tenete il commutatore di difficoltà destro nella posizione B potete dirigere i colpi, nella posizione a invece no.

Spider Fighter è un gioco per un solo giocatore e non ha varianti. Si usa il joystick sinistro.

SCENARIO

Lo sfondo è nero, il vostro cannone giace sul fondo. In basso a sinistra ci sono i cannoni rimasti, in alto a sinistra i nidi nemici e in alto a destra i frutti che dovete proteggere.

NEMICI

I nemici sono di quattro tipi diversi. Il principale e più pericoloso è il nido. Infatti, oltre a generare continuamente, o quasi, nuovi insetti, è quello che cerca di portarvi via la frutta. A partire dal secondo schermo il nido quando entra in azione ha il centro tutto bianco. Dopo un po' riassume le sue fattezze normali. Quando il nido è bianco, non può essere colpito e quindi cercare di farlo è solo un rischio. Il nido genera tre tipi di insetti diversi. I *Pods*, cioè bozzoli, sono delle specie di rombi color vino che viaggiano a diverse altezze. Finché ci sono uno o più *Pod* in circolazione, il nido continua a generare insetti. Ecco perché è importante togliere di mezzo i *Pods* piuttosto in fretta. Un secondo tipo di insetto sono le *Green Widows*, o vedove verdi. Queste viaggiano a bassa quota, infastidendovi e cercando di impedirvi di colpire il nido. Le vedove verdi sono a forma di X e sono pericolose per il fatto che appunto si muovono vicinissime al vostro cannone e se sparano un uovo è difficile evitarlo. L'ultimo tipo di nemico è rappresentato da un tipo di ragno più aggressivo degli altri. Questo insetto, giallognolo, spara e si muove molto più rapidamente degli altri. Inoltre ogni volta che viene colpito un nido, tutti gli insetti presenti sullo schermo in quel momento si trasformano in ragni aggressivi.

DINAMICA

All'inizio della partita dall'alto, a sinistra, si stacca un nido che si muove a zig-zag sparando uova e liberando insetti. Dopo circa 8-10 secondi da quando ha fatto il suo ingresso in campo, il nido va verso il fondo dello schermo. Una volta arrivatovi, si muove orizzontalmente ad una velocità costante finché non arriva sotto ad un frutto. A questo punto comincia a salire e, giunto sotto al frutto prescelto, lo aggancia e lo porta verso sinistra. Se riesce ad arrivare fino al bordo sinistro dello schermo, il nido, avendo con quel frutto nutrito le sue uova, è in grado di generare nuovi insetti, anche se tutti i *pod* e gli altri insetti erano già stati eliminati. A questo punto vi rimangono due soli frutti. Se un nido riesce a portare via tutti e tre i frutti perdete un cannone. Se invece eliminate tutti i nidi presenti sullo schermo, ricordando che entrano in campo uno alla volta, guadagnate un cannone e cominciate un nuovo schermo. Nei primi quattro schermi i frutti da proteggere sono tre arance. Nei successivi quattro, sono grappoli d'uva, poi ci sono per quattro volte lamponi e infine, dal 13° schermo in poi, banane. Ogni volta che cambia il tipo di frutta, il livello di gioco diventa più difficile. Gli insetti si muovono molto più in fretta e

sparano uova a tutto andare. Anche il vostro cannone, però, aumenta la velocità dei suoi spostamenti e dei suoi colpi. Negli schermi più avanzati, anziché una sola raffica di tre colpi, è possibile avere sullo schermo contemporaneamente tre raffiche, per un totale di nove colpi. Praticamente si riesce a formare una cortina di fuoco impenetrabile per gli insetti. Nei livelli di gioco caratterizzati dalle banane, al termine di ogni ondata di nidi avrete le mani roventi.

Se si riesce a terminare uno schermo con ancora tutti e quattro i cannoni di riserva, si ottiene un bonus di 500 punti. Ecco perché non bisogna farsi rubare la frutta.

PUNTEGGIO

Ogni nido eliminato vale 100 punti, il *pod* 50, la vedova verde 30, i ragni più aggressivi 50 punti come i *Pods*. Inoltre, come già detto, se si riesce a terminare un'ondata con ancora tutti e quattro i cannoni di riserva più quello già presente sullo schermo, si hanno 500 punti di bonus. Con il commutatore di difficoltà sinistro sulla posizione B gli insetti si muovono più lentamente.

Nella posizione A, oltre ha muoversi più velocemente, a partire dagli schermi successivi al quarto, gli insetti e il nido valgono di più. Precisamente negli schermi dell'uva tutti i nemici valgono due volte il punteggio originale, in quelli dei lamponi quattro volte e quando da salvare ci sono le banane, ogni insetto vale otto volte il suo valore originario.

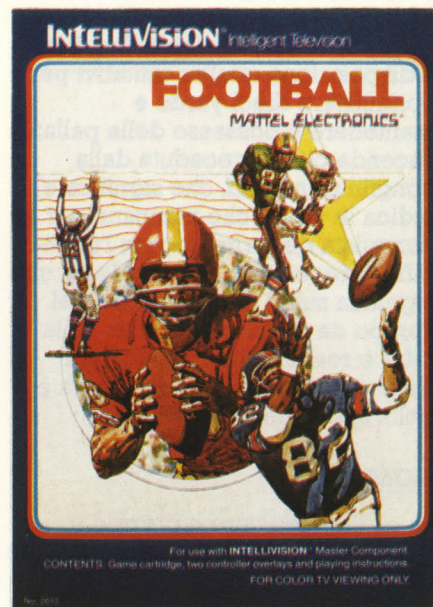
STRATEGIA

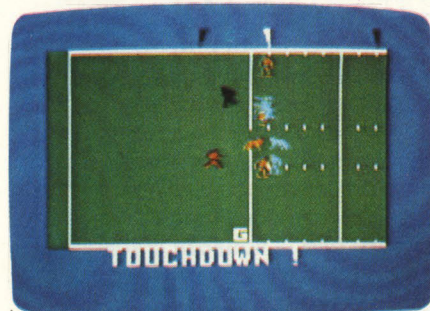
Ogni volta che spunta un nido nuovo, piazzate il vostro cannone sull'estrema sinistra e cominciate a sparare ripetutamente. Nei primi schermi, quando il nido è vulnerabile fin dall'inizio, è molto facile eliminare tutti gli insetti in un batter d'occhio. Successivamente il nido, quando è bianco, è invulnerabile per alcuni secondi. In tal caso conviene piazzare il cannone in mezzo al centro e cercare di non farsi chiudere negli angoli. Non sottovalutate le vedove verdi, che appaiono quasi inoffensive, ma in realtà sganciano bombe-uova da distanza molto ravvicinata e sono quindi insetti assai pericolosi. Non preoccupatevi eccessivamente di difendere la frutta. Anche se il nido riesce a portarvi via tutti e tre i frutti, perdete un solo cannone, mentre per tentare di salvarli, specie negli schermi più avanzati, è facile perdere più di un cannone.

CONCLUSIONI

Spider Fighter non è un gioco molto innovativo, come ad esempio River Raid, e il concetto è piuttosto banale. Ciò nonostante è un gioco che, pur non cambiando mai scenario, risulta molto piacevole e mai noioso, anche grazie alla grande velocità d'azione e intensità del fuoco nemico che impediscono di "addormentarsi". La grafica è ottima e il gioco divertente.

FOOTBALL

MATTEL INT.
L. 29.000

Tanto per mettere i puntini sulle i, il gioco del calcio in USA si chiama *soccer*, il football, invece, è quello sport in cui i giocatori indossano caschi e protezioni varie: in Italia c'è un campionato in piena regola ed il gioco si sta affermando anche da noi, soprattutto tra i giovani. Ciò nonostante, è presumibile che molti italiani non conoscano bene le regole del gioco; regole che è invece essenziale conoscere se si vuole capire il videogioco.

Il football della Mattel è infatti un'ottima versione elettronica del gioco vero e proprio, anche se la trasposizione è un po' meno fedele – o meglio offre meno possibilità di gioco – della versione Intellivision del baseball. C'è una ragione: il football è gioco più complesso e difficile da tradurre in videogioco di quanto lo sia il baseball. Ciò non significa che questo football Mattel non sia un buon gioco, tutt'altro.

Significa soltanto che mancano diverse sfumature del gioco vero; sfumature che però non incidono più di tanto sulla qualità della versione elettronica. E poi considerate che giocando al football Mattel non rischiate che un *linebacker* da 120 chili vi punti alla massima velocità mentre state portando la palla per tentare di guadagnare yarde. Non è poco, visto il fastidio che può derivare da una frattura alla testa del femore...

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è abbastanza semplice anche se i modi per raggiungerlo sono complicati. L'obiettivo della squadra in attacco è portare la palla al di là della linea di meta, in qualunque modo; l'obiettivo della squadra di difesa è impedirlo, in qualunque modo. In realtà poi vi sono diverse regole e limitazioni, nel senso che nessuno può prendere a cazzotti un

avversario, ma nelle mischie scappano molti colpi non permessi e gli arbitri non riescono sempre a tenere tutto sotto controllo. In linea di massima questo è l'obiettivo anche del videogioco: fare punti da una parte, cercare di evitarli dall'altra.

Per far ciò si hanno a disposizione quattro quarti di 15' simulati.

La grossa differenza rispetto al gioco originale è che ciascuna squadra è composta da cinque giocatori, sei in meno di una squadra in carne ed ossa. Di questi cinque giocatori, quattro sono comandati dal computer in base all'azione prescelta, mentre il quinto è comandato dal giocatore. Nella squadra di casa i giocatori comandati dal computer sono di colore arancione e il giocatore comandato da voi è rosso; nella squadra ospite i giocatori sono rispettivamente celesti e nero.

Non staremo a spiegarvi i diversi ruoli dei giocatori delle due squadre, d'attacco e difesa, perché sarebbe una cosa lunga. Vi basti sapere che la squadra d'attacco è composta da un *quarterback* (il giocatore comandato da voi che lancia la palla nelle azioni di passaggio) che funge anche da *running back*, cioè da portatore di palla, nelle azioni di corsa e da due ricevitori (in ciascuna azione è però possibile sceglierne uno solo). Il resto sono uomini di linea. La squadra di difesa è composta da tre uomini di linea (in due schemi però sono quattro) e da due *linebacker*: uno di questi è il giocatore comandato da voi.

SCHERMO

Lo schermo riproduce una sezione di circa 20 yarde del campo. Quando l'azione continua oltre lo spazio di 20 yarde, il campo scorre mantenendo sempre sullo schermo il giocatore con la palla. Il campo di gioco è regolamentare, se così si può dire, in lunghezza (100 yarde più le due aree di meta), ma non in larghezza, poiché è un po' stretto rispetto alle dimensioni dei giocatori. Forse avrebbero potuto farlo più largo – spazio sullo schermo ce n'è ancora – ma ad ogni modo non è un grave difetto, il gioco scorre ugualmente in modo piuttosto fluido.

Sopra e sotto i bordi del campo c'è il tabellone segnapunti e segnatempo che fornisce tutte le informazioni necessarie allo svolgersi del gioco. In alto, partendo da sinistra, abbiamo il punteggio della squadra di casa (*Home*), poi il cronometro e l'indicazione del quarto che si sta giocando e, a destra, il punteggio della squadra ospite (*Visitor*).

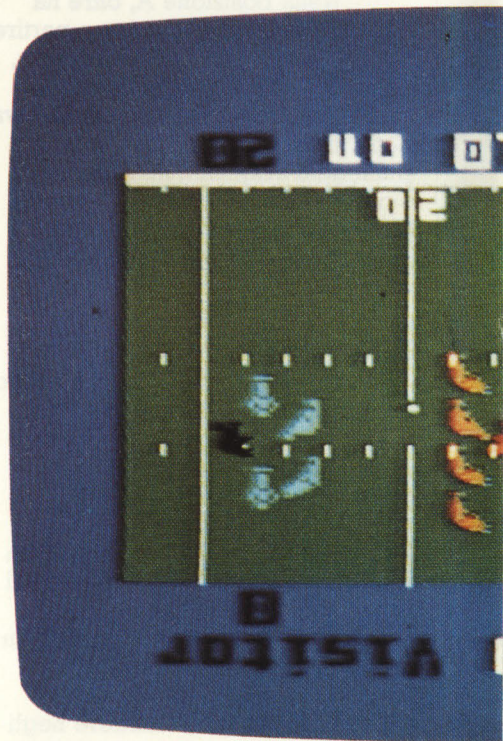
In basso invece appaiono le indicazioni dei *down*, le yarde da correre per chiudere il *down* e la linea su cui si trova la palla all'inizio di ciascuna azione. Il primo numero (1st, 2nd, ecc.) indica il *down* o tentativo che si sta giocando – ricordiamo che nel football si hanno a disposizione quattro tentativi per conquistare dieci yarde e mantenere il possesso della palla; la seconda cifra (preceduta dalla congiunzione *and*, che significa e) indica le yarde che mancano per la conquista del primo *down*; l'ultima cifra (preceduta dalla parola *on* che significa sulle) indica la zona del campo da cui parte l'azione: se la cifra è rossa è nella metacampo della squadra di casa, se è nera è nella metacampo avversaria.

COMANDI

Il gioco vero e proprio è piuttosto complicato (probabilmente uno degli sport più complessi in quanto a regola e tattica tra quelli di squadra); non c'è quindi da meravigliarsi che la versione Mattel sia altrettanto complessa da giocare. Tra pulsanti, schemi di gioco, ricevitori e aree di passaggio, il football Mattel metterà certamente alla prova la vostra abilità, ma se vi piace il football ne vale la pena. Se non fosse così, il gioco non sarebbe una versione elettronica del vero sport, ma solo qualche puntino luminoso che si muove a comando su uno schermo.

I comandi dispongono, come al solito, di mascherine plastificate che rappresentano le diverse funzioni di ciascun tasto. I nove tasti numerati servono ad impostare gli schemi di gioco per l'attacco e per la difesa, mentre il disco direzionale ed i pulsanti laterali comandano l'azione di gioco vera e propria.

Nella confezione della cartuccia sono inserite tre copie del *playbook*, cioè il libro degli schemi. Sia il giocatore in attacco che quello in difesa possono scegliere tra nove diverse formazioni e schemi di gioco. Il giocatore in attacco dovrà impostare il tipo d'azione (corsa, calcio o passaggio) premendo i tasti 7, 8 e 9. Una volta deciso il tipo d'azione si dovrà scegliere la formazione (tasti da 1 a 9).

Solo nel caso di passaggio, si dovrà infine impostare il numero relativo al ricevitore a cui si cercherà di passare la palla (tasti 1

o 2) e la zona del campo (tasti da 1 a 9) in cui dovrà portarsi il ricevitore (comando, fino al momento in cui la palla viene lanciata, dal computer).

Per la difesa, l'impostazione dell'azione è più semplice: basta impostare il numero relativo alla formazione che si vuole in campo. In entrambi i casi, una volta impostate queste istruzioni, si dovrà premere il tasto ENTER per farle memorizzare dal computer.

Una volta partita l'azione, il disco direzionale manovra i due giocatori, di attacco e di difesa, comandati da voi, mentre il tasto laterale superiore HIKE serve per "snappare" la palla, cioè per passarla dal centro al *quarterbacck*. Una volta che la palla è a quest'ultimo, potrà essere passata al ricevitore premendo il tasto P/K, determinandone la direzione con il disco. Il tasto P/K serve anche per calciare la palla.

STRATEGIA

Se conoscete il gioco avrete sicuramente un margine di vantaggio sul vostro avversario, se invece non lo conoscete preparatevi a giocare numerose partite propedeutiche che vi serviranno a capirne i meccanismi e a scoprire i segreti che si celano dietro i nove schemi del Football Mattel.

La prima cosa da fare, sia per l'attacco che per la difesa, è capire quali sono gli schemi che funzionano nelle determinate situazioni. Alcune azioni infatti funzionano meglio di altre e riuscire a scoprire quali sono costituisce la differenza tra una vittoria e una sconfitta.

Altrettanto importante è conoscere a memoria gli schemi d'attacco quando si gioca in difesa, così da poter anticipare in un certo modo le azioni che l'avversario si appresta ad eseguire. A questo proposito è importante cercare di prendere nota (mentalmente o, se volete, su un foglio) degli schemi che il vostro avversario usa e come li esegue, così da trovarvi preparati quando vi troverete di fronte allo stesso schema. Ricordate, come nel football vero, quando una squadra scopre uno schema che funziona lo ripeterà fino alla nausea o, almeno, fino a quando l'avversario non avrà trovato le contromisure.

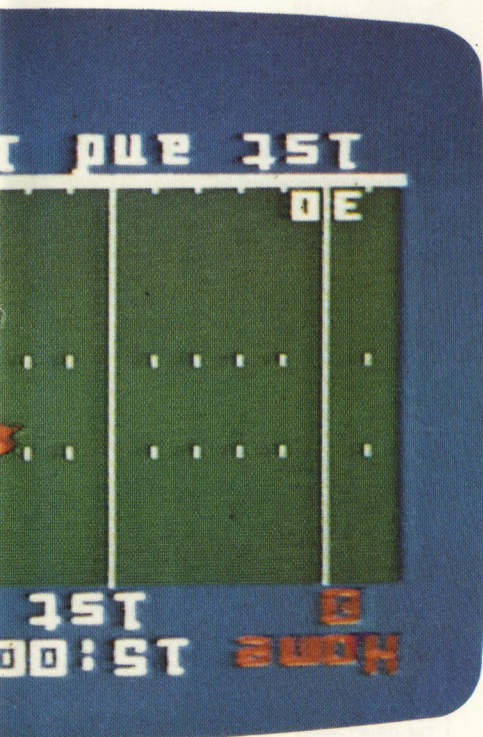
Capovolgendo il problema, la squadra in attacco deve variare il più possibile i suoi schemi così da spiazzare il più possibile la difesa, impedendogli o almeno rendendogli difficile prevedere il tipo di azione che verrà eseguita: è essenziale mischiare azioni di passaggio ad azioni di corsa.

A questo punto è importante notare che le azioni di corsa possono essere eseguite anche se è stata impostata un'azione di passaggio. Basta far correre il *quarterback* una volta che ha ricevuto il passaggio al momento dello *snap*. A nostro avviso, è consigliabile impostare azioni di passaggio anche sapendo in anticipo che si eseguirà una corsa poiché a secondo degli sviluppi dell'azione della reazione della difesa si potrà eseguire un passaggio (che in media frutta più yarde) all'ultimo momento. Ricordate – le istruzioni non lo dicono – che potete passare solo se il *quarterback* non supera la linea da cui è partita l'azione, la linea cioè dove è stata posta la palla all'inizio dell'azione. Se il giocatore con la palla supera questa linea potrà solo correre.

A questo punto, vi chiederete, ma se non si impostano le azioni di corsa il pulsante d'impostazione delle corse (il pulsante 7) è in pratica inutile? Per la nostra esperienza è inutile, ma per affermarlo in assoluto bisognerebbe studiare come agisce in fase di bloccaggio il giocatore che in un'azione di corsa funge da ricevitore (riducendo quindi di un uomo la potenza di bloccaggio della vostra linea d'attacco). Noi non siamo ancora riusciti a determinarlo, quindi fateci sapere la vostra opinione se l'avete scoperto.

Un'altra notazione importante riguarda la conquista delle yarde: non è importante conquistare dieci o venti yarde per azione, basta progredire costantemente conquistando almeno dieci yarde in quattro *down* o tentativi. In questo modo la palla sarà sempre in vostro possesso e potrete proseguire la vostra azione offensiva. Non cercate l'azione spettacolare, il passaggio lungo (nelle zone 6-7-8-9, tanto per intenderci), ma giocate con prudenza eseguendo passaggi corti e rapide azioni di corsa. Se riuscite a conquistare una media di tre yarde per azioni nei quattro *down* a disposizione ne percorrerete dodici, due in più di quelle che vi servono per continuare ad attaccare.

In realtà, dovreste riuscire a conquistare il primo *down* in tre tentativi poiché il quarto dovreste eventualmente usarlo, se le cose non vanno come dovrebbero, per calciare la palla il più lontano possibile dalla vostra zona di meta, prima di cederla all'avversario. Di regola, come avviene nel football vero, vi consigliamo di tentare la conquista del *down* utilizzando il quarto ed ultimo tentativo se vi trovate nella metà campo avversaria, calciate invece la palla se vi trovate nella vostra metacampo.

È importante capire che una partita di Football Intellivision è lunga: non c'è fretta di fare punti, prima o poi se riuscite ad imporre il vostro gioco all'avversario, vincerete. Proprio per questa ragione evitate di fare passaggi

lunghi – o almeno siate moderati nel farli – poiché sono facilmente intercettabili: infatti il difensore ha tutto il tempo di seguire l'azione, individuare il ricevitore a cui verrà lanciata la palla e a mettersi in posizione per l'intercetto.

Un'altra importante notazione riguarda il tempo. È infatti possibile controllare lo scorrere del tempo utilizzando i tre *time-out* a disposizione per ciascuno dei due tempi (costituiti da due quarti) e alcune azioni particolari. Far sì che il tempo effettivo di gioco si allunghi o si accorci può venire utile a seconda del punteggio della partita. Se ad esempio siete in svantaggio è importante avere più tempo a disposizione per tentare la rimonta. Un modo, l'abbiamo già detto, è utilizzare i *time-out* (basta premere uno dei due tasti P/K); l'altro è uscire lateralmente dal campo col giocatore che ha la palla quando vi accorgerete di non riuscire a conquistare ulteriori yarde. Infatti uscendo lateralmente il tempo si ferma; non si ferma invece se il portatore di palla viene placcato dentro il campo. Questa è forse una notazione strategica piuttosto sofisticata, ma non è detto che in qualche occasione possa tornare utile. Altre situazioni in cui il tempo viene fermato automaticamente sono: i passaggi incompleti e i *touch-down*.

Veniamo ora alle formazioni. Come abbiamo detto vi sono 9 formazioni o schemi per l'attacco e per la difesa. Ciascuno di questi ha i suoi punti di forza e i suoi punti deboli. Naturalmente sta a voi scoprirlo, adattando ciascuno schema alla formazione e alle capacità dell'avversario (nonché alle vostre).

Ad ogni modo è possibile individuare degli schemi che funzionano meglio di altri e che, se imparate ad eseguirli correttamente, potrebbe risolvere situazioni piuttosto intricate. Potremmo definirli gli schemi della disperazione, quelli da usare nei momenti in cui vi serve assolutamente conquistare le yarde necessarie per continuare ad attaccare; sono schemi, questi, che vi consigliamo di tirare fuori al momento giusto o almeno non sfruttateli troppo poiché ogni azione d'attacco può essere efficacemente contrastata dalla difesa, soprattutto se questa sa già cosa succederà.

Lo schema d'attacco più redditizio, cioè che funziona quasi sempre, è, a nostro avviso il seguente: passaggio, formazione 4, ricevitore 2, zona del campo 4. Se lo eseguite bene almeno due yarde sono garantite. Vi sono altre azioni che potremmo segnalarvi, ma non vogliamo togliervi il gusto di scoprirle da soli.

Per quanto riguarda la difesa, il nostro consiglio è di usare il più possibile formazioni chiuse, quelle cioè contro le corse. Nel caso l'avversario esegua un passaggio sarete sempre in grado di prendere i dovuti provvedimenti. Per di più, la difesa può aggiustare la formazione una volta che ha visto la formazione dell'attacco.

CONCLUSIONI

Il Football è senza dubbio un altro videogioco sportivo Mattel riuscito. Sia per chi conosce il gioco, sia per i novizi della palla ovale. La varietà degli schemi, per l'attacco e per la difesa, è soddisfacente e vi consente di giocare una partita con una certa flessibilità di schemi cosicché da mantenere il match su un livello sempre interessante e competitivo.

L'unico appunto che ci sentiamo di fare riguarda la difficoltà di eseguire passaggi lunghi senza rischiare l'intercetto quasi certo da parte del difensore. Limita in pratica alcuni tipi di azioni che invece sarebbero molto entusiasmanti se uno avesse la possibilità di giocarle con una qualche probabilità di successo. Ma è comunque poca cosa, per il resto è un gioco che ci sentiamo di consigliare, soprattutto se – come noi – siete amanti del football in carne ed ossa.

Riservato a chi possiede un VIC 20
(o a chi lo sta comprando)

Entra negli affari col tuo Commodore VIC 20

... e vola a New York

VIC 20 Consultant

1 Tu sei possessore di un VIC 20.

2 Vai al VIC Shop più vicino a te (oppure telefona alla Commodore 02/6125651) per entrare nel "Commodore Consultant Club".

3 Chiedi gli strumenti per far fruttare il tuo VIC 20 (documentazione, e tessera del club).

4 Mostra a tutti le eccezionali virtù del tuo VIC 20 che tu conosci bene.

5 Ogni VIC 20 di cui consigli l'acquisto ti farà guadagnare "Punti d'Oro" per ottenere tutto quello che vuoi nella gamma Commodore.

6 Parti subito: c'è anche un meraviglioso viaggio a New York per chi fa più punti.

7 Passaparola. Parla di questo annuncio con i tuoi amici, i "Punti d'Oro" possono moltiplicarsi.

8 Questa proposta vale anche per il Commodore 64.

Messaggio per i genitori.
Oggi nel mondo i possessori di un VIC 20 sono più di un milione, per lo più ragazzi: tutto ciò solo in un anno! Conoscere il computer è il futuro, ed il nostro programma spinge tuo figlio verso questo importante obiettivo.
In più, in estate tuo figlio ha tempo utile da mettere a frutto e può vincere anche un viaggio di 10 giorni negli Stati Uniti per due persone.

commodore
COMPUTER

ARI®

nei videogiochi

JEDI ARENA

PARKER BROTHERS VCS
L. 94.000

Vi ricordate quando Luke Skywalker a bordo del Millennium Falcon si allenava contro mini laser lanciati da una specie di satellite a diventare guerriero Jedi?

Jedi Arena ha proprio questo scopo: guidarvi alla conquista dell'arte Jedi per usare la 'forza' contro l'impero e, soprattutto, aiutarvi nell'attesa di "The return of the Jedi", la terza parte di Guerre stellari. Scherzi a parte, Jedi Arena si affianca all'altro videogioco della Parker ispirato alla fortunata serie cinematografica di George Lucas.

OBIETTIVO

Di fronte avete un avversario che può essere il computer oppure un vostro amico.

Per vincere dovete battere il vostro avversario almeno tre volte. Usando la vostra spada luminosa regalatavi dal vostro maestro Ben Kenobi dovete guidare il laser per distruggere il campo di forza che ripara il guerriero Jedi avversario. Con tre vittorie diventerete Jedi Master.

VARIAZIONI

Il gioco prevede 8 variazioni; 4 per un giocatore e 4 per due giocatori. Le prime due corrispondono ai giochi più semplici con il ricercatore lancia laser che si muove lentamente. Nella terza e quarta variante il ricercatore si muove a media velocità. La 5ª e 6ª variazione sono le più difficili con il ricercatore che passa da un lato all'altro dello schermo. Nelle ultime due il ricercatore è invisibile e vi sarà difficile capire con anticipo da dove partiranno i laser.

I selettori di difficoltà sulla consolle variano le linee di protezione che compongono il campo di forza. Nella posizione a avrete a disposizione 3 linee di protezione, 4 linee nella posizione B. Infine per questo gioco bisogna usare i comandi a manopola collegandoli con la presa sinistra sul vostro VCS. Il pulsante rosso lancia i dardi laser, la manopola vi da la possibilità di muovere la vostra spada luminosa.

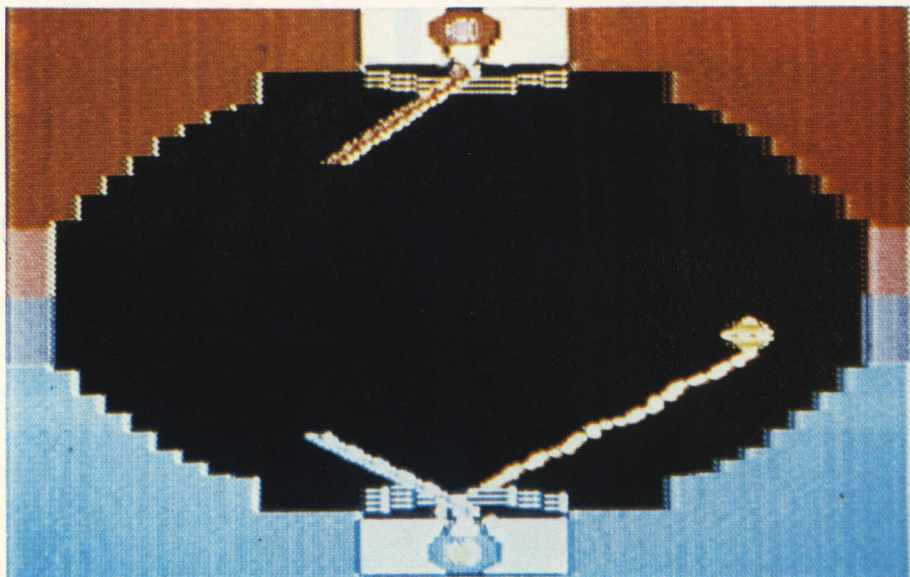
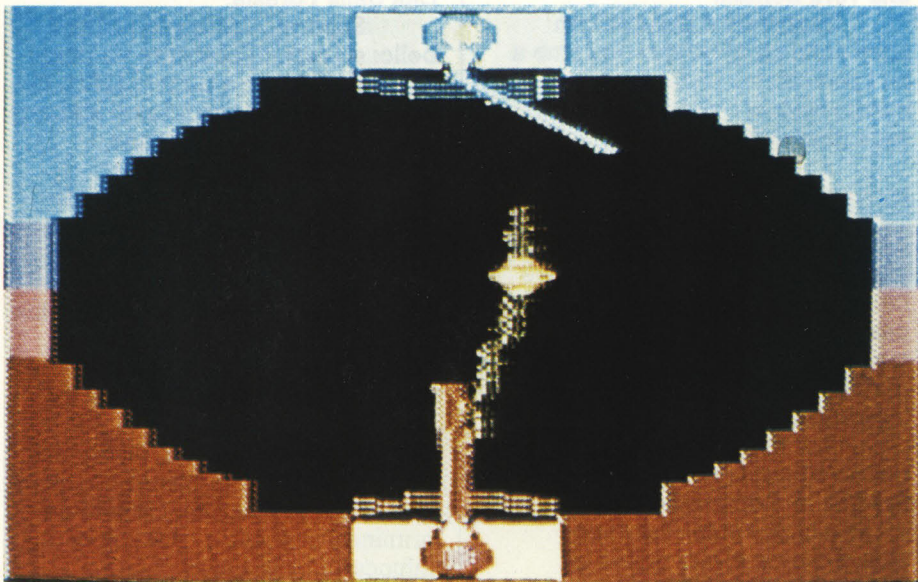
SCHERMO

Sul vostro televisore avrete una visione dall'alto del campo di gioco. In alto ed in basso i due guerrieri che impugnano le loro spade; di fronte a loro i provvidenziali campi di forza. Al centro questa palla che si sposta più o meno velocemente che è il ricercatore.

Quando giocate contro il computer voi iniziate comandando il guerriero Jedi blu che si trova in basso. Come ogni manche che si rispetta esiste anche il fattore campo: infatti al termine di ogni scontro si cambia campo invertendo la posizione sullo schermo.

STRATEGIA

Una delle difficoltà del gioco è che dovete pensare a difendervi e contemporaneamente attaccare. Infatti la vostra spada vi serve a intercettare i dardi avversari, come faceva Luke Skywalker appunto, e contemporaneamente però indirizza i laser che il ricercatore può sparare all'avversario. Così se il ricercatore è a sinistra, e voi dovete colpire l'avversario nella parte destra, dovete indirizzare la vostra spada luminosa verso destra, così facendo però rimanete scoperti e l'avversario può colpirvi nella vostra parte sinistra. Conviene concentrarsi su un punto preciso del campo di forza avversario. Infatti una volta eliminata la barriera basterà un colpo nella breccia per vincere la manche.

Ogni volta che il laser

colpisce la vostra spada luminosa, rimane bloccato in quel punto per un breve momento: approfittatene per lanciare rapidamente un dardo contro l'avversario. Per la difesa affidatevi al campo di forza. Attenti però che ogni volta che un laser avversario colpisce il vostro campo di forza quest'ultimo si assottiglia sempre di più. Quindi quando vi accorgerete che in qualche punto non avete più linee di protezione fate attenzione a parare tutti i dardi avversari per evitare di perdere la partita.

Con il procedere del gioco l'energia del ricercatore aumenta sempre di più fino a quando quest'ultimo impazzisce girando vorticosamente nell'arena lanciando rapidamente dardi laser contro entrambi i guerrieri Jedi. In questa fase del gioco non potrete svolgere alcuna azione offensiva ma pensare solo a difendervi.

Durante la variante con il ricercatore invisibile non si sa dove si trova il ricercatore fino a quando non tirate un dardo.

Ogni volta che un laser penetra nel campo di forza dell'avversario si segna un punto. La *manche* successiva avverrà a campi invertiti. Il primo che raggiungerà 3 vittorie vincerà.

Jedi Arena è un gioco abbastanza impegnativo che si basa soprattutto sulla suggestione creata dalle mitiche avventure del film di Lucas.

ICE TREK

MARCIA SUL GHIACCIO

IMAGIC INTELLIVISION

L. 89.000

Tanto tanto tempo fa, ancora prima dell'invasione dei vari **Mazinga** ed **UFO Robot**, i fumetti ed i "cartoons" che andavano per la maggiore annoveravano tra i loro eroi mitiche figure medioevali e truculenti personaggi del mondo barbaro perennemente impegnati in feroci e spietati "scannamenti" a colpi di ascia contro ogni sorta di minaccia.

Stiamo parlando di gente come il **mitico Thor, Conan il barbaro, Erik il Vichingo**, il **principe Valiant** e tanti altri ancora.

Dopo il loro primo momento di fulgore, questi suggestivi personaggi si erano un po' persi per strada, subissati com'erano dalle orde assai più barbariche dei supereroi 'made in Japan'.

Oggi fortunatamente hanno ritrovato il posto che gli compete tra le preferenze dei giovani, soprattutto grazie a qualche rinnovata e ben riuscita trasposizione cinematografica (Conan il barbaro, La Spada a tre lame, Kaan principe guerriero.

Logico dunque che la Imagic, da sempre sensibile ai gusti della propria platea, producesse una cartuccia dedicata ad una avventura di tema guerriero, affidando al mitico Vali il compito di tenere alto l'onore della nota casa americana in un gioco che, senza mezzi termini, è una vera bomba.

Preparatevi dunque con attenzione ad affrontare insieme a lui i pericoli e i rischi di questa insidiosissima e divertentissima saga glaciale!

IL GIOCO

Il nostro eroe ha un compito tutt'altro che facile: deve liberare l'Aurora Boreale dalle grinfie dei perfidi demoni *Kaltkron* che la tengono imprigionata in un palazzo di ghiaccio celato in una località imprecisata del Circolo Polare.

Per riuscire nell'impresa Vali deve vedersela con pericoli di tutti i tipi che lo metteranno a dura prova e che sicuramente sfideranno all'estremo la vostra abilità ed astuzia di videogiochisti.

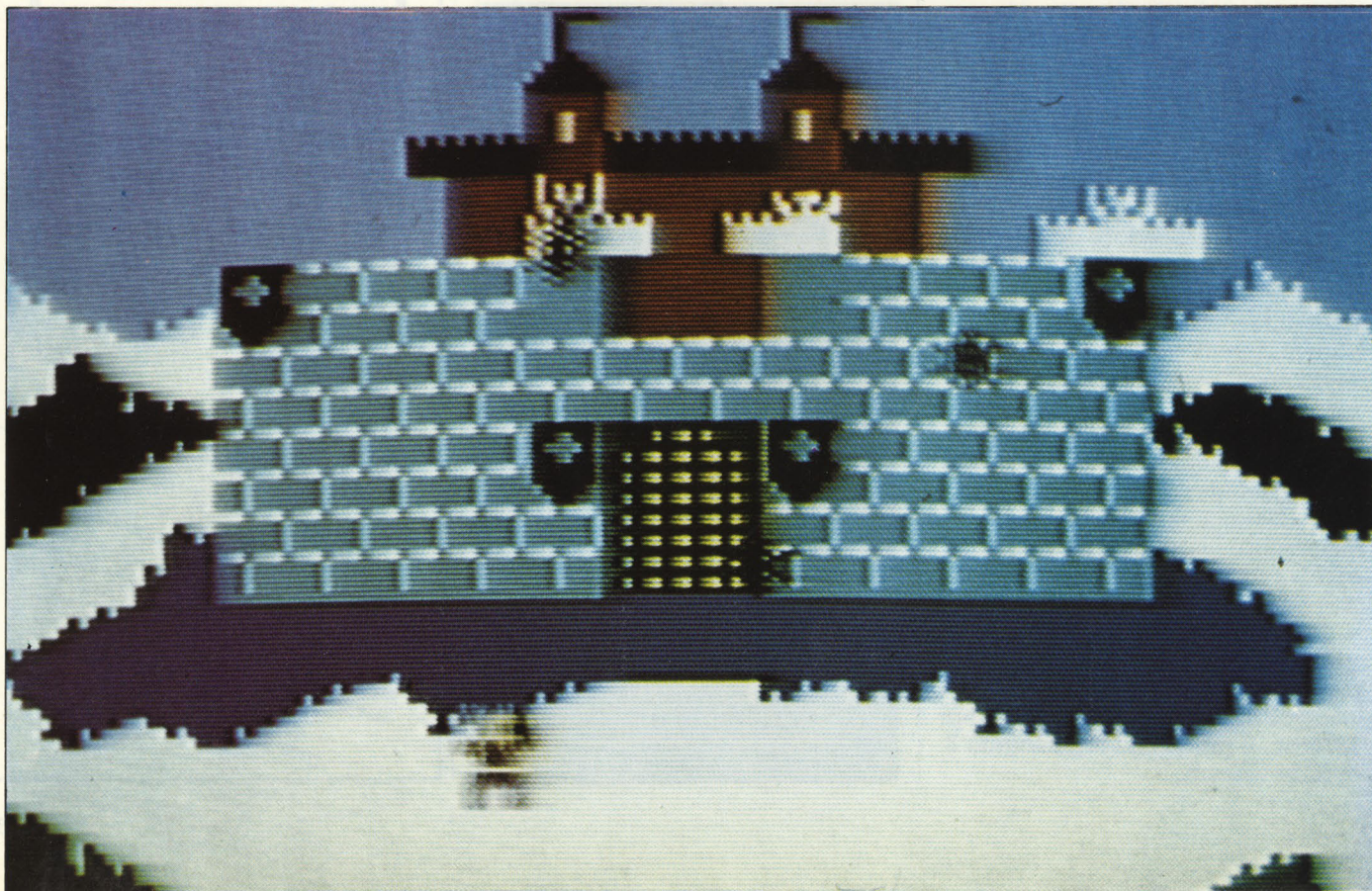
Il viaggio tra i ghiacci parte alla grande in mezzo alla tundra innevata: qui Vali deve affrontare le bizze di una mandria di caribù che avanza all'impazzata lungo il suo cammino. Evitarli non è facile, ma piuttosto che incorrere in una delle loro tremende incornate sarà sempre meglio estrarre la fida ascia per ucciderne qualcuno, salvo poi incappare nelle ire della permalosa Dea della Foresta.

Superato l'ostacolo arriva il bello: si tratta di costruire un ponte di ghiaccio da una parte all'altra del *pack* polare, arpionando gli iceberg che galleggiano nell'oceano, trascinandoli verso di sé per formare il passaggio ed evitando contemporaneamente che altri pezzi di ghiaccio rovinino l'opera già compiuta.

Il freddo è intenso e si rischia l'assideramento, ma alla fine, superato anche quest'ultimo intoppo, Vali è al cospetto del castello.

È proprio qui che ingaggerà l'ultima furiosa lotta contro i demoni che hanno perpetrato il nefando crimine, scagliando i suoi dardi infuocati per liberare l'Aurora Boreale dalla malefica prigionìa nel nome di Odino e alla faccia di Mazinga!

COMANDI

Il gioco è per un solo giocatore.

La tastiera viene usata unicamente per selezionare il grado di difficoltà, che è variabile da 1 a 6.

Il disco opera le usuali funzioni di movimento, ma nel secondo schermo, quello del ponte, serve anche a direzionare i colpi del mitico eroe.

Il sistema funziona così: con i pulsanti laterali selezionerete di volta in volta lo strumento che più sarà adatto ai vostri scopi, la torcia fiammeggiante per incendiare gli iceberg che minacciano di schiantare il ponte, ed un arpione per uncinare quelli che vi servono per la sua costruzione. Tenendo premuto il pulsante e schiacciando il disco nella direzione desiderata, l'arnese partirà per quella via.

Rilasciate quindi il pulsante laterale mentre l'arpione è già in viaggio, ed esso ricadrà in mare, possibilmente su un bel pezzo di ghiaccio.

Nel primo e nel terzo schermo invece basterà unicamente premere il tasto per impugnare l'ascia contro i caribù e per scagliare i dardi contro il palazzo di ghiaccio.

STRATEGIA

Occhio alle corna... quelle dei caribù, s'intende!

Il primo dei tre schermi è dedicato ai simpatici animali del nord, che il nostro eroe deve assolutamente evitare per non restare mortalmente infilzato e rinunciare così ad una delle sue preziosissime vite (da 3 a 5 a seconda del grado di difficoltà).

Vali avanza da sinistra a destra dello schermo, mentre la mandria procede nella direzione opposta.

Il problema è dunque di orchestrare i movimenti del nostro personaggio, tramite il disco direzionale, per impostare un perfetto slalom tra i capi del branco.

L'operazione non è difficile e con un po' di accortezza non vi richiederà grossi sforzi per portarla a termine anche ai livelli più elevati, in cui il numero di animali da superare è piuttosto ingente.

Se proprio però la via di fuga è assolutamente sbarrata, potrete anche ricorrere alle maniere forti, estraendo l'ascia per abbattere la povera bestia che vi si para davanti.

In questo caso dovrete stare molto attenti: la Dea della Foresta (sicuramente iscritta al WWF) si risveglierà ed apparirà all'angolo dello schermo per tirarvi due frecce ad effetto mortale assai difficili da evitare.

Durante l'azione è preferibile mantenere una posizione centrale, che vi darà sicuramente maggiore libertà di movimento in ogni direzione.

Fate attenzione anche agli alberi, che sono disseminati lungo tutto il campo di gioco: oltre ad impedirvi di avanzare, se affrontati di lato provocheranno scivolamenti spesso assai inopportuni.

Per avere maggiori probabilità di evitare le frecce dovrete invece spostarvi verso il fondo dello schermo e non rimanere mai immobili: cavarsela non è per niente impossibile!

Quando la mandria sarà superata, la stessa Dea si complimenterà con voi per il buon esito dell'operazione facendo apparire una scritta piuttosto significativa: "WELL DONE, MORTAL!" (Ben fatto, mortale!).

A prima vista il secondo schermo sembra il più difficile: sicuramente non lo è, ma senza dubbio è il più bello ed anche il più originale.

Lo sfondo è quello dell'Oceano Polare, colorato di un bell'azzurro intenso.

Vali è appostato nella parte bassa del video su di una piccola piattaforma di ghiaccio: il suo problema è di costruire un ponte che attraversi lo schermo da una parte all'altra in senso verticale, utilizzando gli iceberg che passano sul mare da sinistra a destra e contemporaneamente evitando che gli stessi si fracassino sulla parte di ponte già completata.

Per riuscire nell'opera ha a disposizione un arpione, che gli serve per uncinare i blocchi di ghiaccio ed attirarli verso di sé tramite il disco, e la sua classica torcia fiammeggiante per liquefare quelli che minacciano la sua costruzione.

Il tiro dell'uncino e della torcia avviene nelle modalità già descritte: è opportuno allenarsi a lungo onde acquisire la necessaria prontezza e l'indispensabile tempismo per districarsi, in frazioni di secondo, tra le due operazioni di ancoraggio e di difesa, che non possono mai essere contemporanee.

L'attracco degli icebergs al ponte avviene per contatto: dovrà essere sempre più accurato più è elevato il livello di difficoltà.

Quanto ai consigli, cercate di mantenere Vali un po' più a destra del normale sull piattaforma, giacché gli iceberg arrivano sempre da sinistra ed il lancio avverrà sempre in quella direzione, anche

per usufruire della corrente favorevole.

Una posizione asimmetrica rispetto al centro e opposta alla direzione dei lanci vi eviterà quindi pericolosi avvicinamenti verso il bordo della piattaforma con conseguente pericolo di inopportuni tuffi nell'Oceano: il tiro infatti va effettuato con il disco premuto nella direzione desiderata, e provoca contemporaneamente impercettibili movimenti del nostro eroe.

Se Vali casca nelle acque gelide diventa violaceo per il freddo intendo: fatelo cadere ancora una volta mentre è assiderato e potrete dire addio a una vita.

Il tiro della torcia richiede unicamente una buona mira, mentre quello dell'arpione necessita anche di una buona dose di tempismo.

La liquefazione degli icebergs può avvenire anche quando essi hanno già iniziato la loro opera di distruzione del ponte, ma in questo caso il lancio del dardo infuocato dovrà essere molto più accurato e continuo.

Tutto dipende naturalmente da quanti rischi sarete disposti a

correre per agguantare un pezzo di ghiaccio in più, aspettando fino all'ultimo per eliminare quelli che vi disturbano.

Terminata l'opera in tempo utile, pena la perdita di una vita se non ci riuscirete, potrete attraversare lo schermo ed iniziare la parte finale della vostra avventura.

Sinteticamente questo schermo ci sembra il più riuscito graficamente, il meno entusiasmante da giocare e sicuramente il più difficile in senso assoluto almeno ai livelli più atti.

L'effetto d'insieme è splendido, lo schermo è dominato dalla maestosità del palazzo, disegnato in modo veramente superbo e con colorazioni molto suggestive: distruggere un'opera così imponente fa quasi dispiacere, ma è inevitabile per portare a termine la missione.

Per riuscire nell'intento bisogna liquefare, con la solita torcia, i cardini di ghiaccio che lo sorreggono. Si tratta di una fila di blocchi posti al di sopra del ponte levatoio e di quattro bastioni da cui i demoni Kaltkron vi lanciano perniciosi cristalli di ghiaccio.

Questi quattro bunker sono composti di tre parti, ma il pezzo centrale potrà essere eliminato soltanto dopo avere distrutto i due laterali.

L'opera è disturbata dai demoni, che vi lanciano i loro mortali proiettili dall'alto delle loro posizioni, e vi renderanno certamente difficoltosa sia la mira che il movimento, di per sé già disturbato dallo strato di ghiaccio ai piedi del video su cui si muove Vali che rende alquanto scivoloso lo spostamento da una parte all'altra.

La distribuzione può essere ottenuta soprattutto grazie ad una buona mira, ma ai livelli più difficili sarete praticamente obbligati a sparare a caso, tanto sarà il daffare che vi daranno i proiettili nemici, numerosissimi e velocissimi.

Comunque, finalmente, terminata anche quest'ultima fase, potrete ammirare con soddisfazione la progressiva distruzione del palazzo ed osservare compiaciuti la splendida aurora che ritorna sovrana nel cielo.

Il tutto, naturalmente, condito musicalmente dalla ben nota "Cavalcata delle Valchirie" di Wagneriana memoria.

IL PUNTO SUI PUNTI

Prima di concludere vale la pena di esaminare il modo in cui sono dispensati i punteggi:

- 10 p per ogni caribù incrociato
- 250 p. per aver attraversato una mandria senza ammazzare nessun caribù
- 100 p. per ogni sezione di ponte costruita
- 40 p. per ogni sezione del Palazzo di Ghiaccio liquefatta
- 20 p. per ogni castello liquefatto (un po' pochini!)
- 60 p. moltiplicati per il livello di difficoltà superato.

Si vince inoltre una vita extra ogni volta che si completano i tre schermi senza perderne nemmeno una.

L'uccisione dei caribù fa diminuire il punteggio, ed

aumentare automaticamente il grado di difficoltà, non dimenticatelo!

CONCLUSIONI

Signori, dinanzi a questo videogioco ci togliamo rispettosamente il cappello perché merita tutto il nostro rispetto e tutta la vostra attenzione.

In poche parole Ice Trek è vario, divertente, giocabilissimo: tre aggettivi che non sempre riescono ad abbinarsi in un videogame.

La grafica è molto buona, il sonoro eccezionale (ah, se potessimo mettere le mani sulle routines!) ma soprattutto ci ha colpito l'originalità dello schermo sul ponte di chiaccio, che non ha davvero confronti con nessun altro gioco, e pertanto vi affascinerà immediatamente per la novità e la freschezza del meccanismo, davvero infernale.

Insomma, se ci fosse una "Guida Michelin" dei videogiochi, Ice Trek sarebbe sicuramente un "tre stelle". Gloria e onore a Patrick Schmitz che l'ha ideato, dunque!

SCI

PHILIPS VIDEOPAC
L. 45.000

Decisamente lo sci sembra essere uno degli sport più diffusi tra i videogiocatori: oltre alla versione Activision compatibile Atari ed alla versione Mattel per Intellivision, abbiamo anche questo sci della Philips; per non parlare poi di "Skiing" Coleco che, almeno a giudicare dalle illustrazioni di presentazione dei cataloghi, si preannuncia veramente interessante.

Ma non precorriamo troppo i tempi, e dedichiamoci a questo videogioco della Philips in cui sono riprodotte tutte le tre specialità di sci da discesa: slalom, slalom gigante e discesa libera. Potete selezionare l'una o l'altra gara tirando verso di voi la leva del

joystick quando il suo nome (*slalom, giant slalom* o *down hill*) compare sul teleschermo; il numero delle porte direzionali rosse e blu resta comunque costante a quota 55.

Le porte dello slalom sono disposte sia verticalmente che orizzontalmente, come pure nello slalom gigante, in cui però vengono maggiormente distanziate. È inutile precisare che le porte orizzontali vanno attraversate dall'alto verso il basso, mentre è indifferente affrontare quelle verticali da destra o da sinistra.

Nella discesa libera tutte le porte restano invece rigorosamente orizzontali, facilitando il percorso ed invitando a rischi e velocità maggiori.

Potete disputare le gare singolarmente o parallelamente ad un vostro avversario: per entrambi il tempo verrà cronometrato con una precisione al decimo di secondo nel caso non saltiate alcuna porta; altrimenti vi verranno conteggiati solo gli errori commessi. Toccare i paletti durante la discesa non viene considerato come un errore, ma ugualmente vi farà cadere e perdere preziose frazioni di secondo.

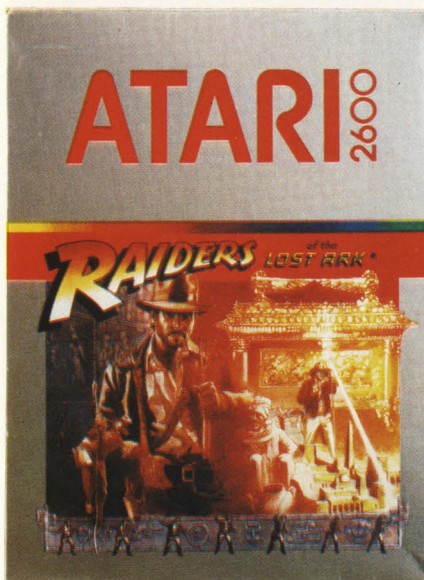
Molti fattori possono influire sulla velocità di discesa: premere il pulsante vi consente di scivolare sulla pista più velocemente; tirare la leva verso il basso o verso l'alto permette di scendere a valle perfettamente verticali, o di frenare bruscamente.

È inutile che tentiate di studiare le traiettorie ideali per ogni discesa: i percorsi cambiano in continuazione. Sarà più utile piuttosto prestare attenzione alla partenza: mentre infatti il cronometro si mette in moto autonomamente voi rischiate di rimanere inchiodati al cancelletto di partenza, se non provvedete a spingere verso il basso la leva del joystick: mantenetela perciò preventivamente in questa posizione, a scanso di equivoci.

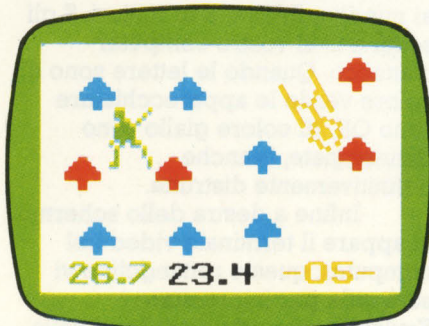
Seguite tutti questi consigli se volete migliorare i vostri primati, ma abbinateli ad un pizzico di buon senso e di prudenza nelle gare parallele: in queste competizioni il salto di porta di un concorrente permette al suo avversario di disinteressarsi del cronometro, per pensare soltanto a giungere al traguardo vittorioso senza errori. Tenetene conto!

RAIDERS OF THE LOST ARK

I PREDATORI DELL'ARCA PERDUTA

ATARI — VCS
L. 89.000

Chissà se Indiana Jones si sarebbe appassionato a cercare l'arca usando una console Atari come quando intraprese il viaggio in Egitto per scovare il pozzo delle anime.

Se l'avventura dei "Predatori" è stata mozzafiato e non vi lasciava

respirare un secondo incollati sulla poltrona non possiamo dire che sarà lo stesso per la cassetta dell'Atari ispirata al film di Spilberg e Lucas. Bloccati sulla sedia ci rimarrete comunque per molto tempo anche se non per una avventura mozzafiato. La parte più impegnativa di 'Raiders of the lost ark' infatti è quella di capire come funziona il gioco; in questo senso quando schiacciate il reset del vostro Vcs partite per un'avventura oscura, in pratica non sapete cosa potrà accadere. Se questo è affascinante alla fine riduce il gioco ad una sfida tra voi ed il programmatore più che con il computer. Così dovrete fare parecchi viaggi prima di capire quali sono le strade e le scelte migliori. All'inizio del gioco vedrete Indy accompagnato da una musica su un alto piedistallo nel Pozzo delle Anime con l'Arca Perduta che risplende sopra di lui. Presto il piedistallo sprofonda, l'Arca sparisce e la vostra ricerca comincia. Per giocare avete a disposizione ambedue i joysticks: quello di destra comanda i movimenti di Indy mentre quello di sinistra vi aiuterà nella selezione dell'uso dei vari oggetti. Quest'ultime le troverete nel vostro cammino, per prenderli basterà passarci sopra; in seguito per poterli usare guidate con il joystick di sinistra il punto selettore sull'oggetto desiderato e poi usatelo premendo il bottone rosso dell'altro comando. Attenti a non confondere i joystick perché nel caso perderete l'oggetto. Quando si è lasciato cadere un oggetto lo ritroverete nella posizione originale. Per iniziare il gioco basterà premere il pulsante rosso del vostro comando: subito vi troverete in mezzo ai serpenti. Attenti a non farvi mordere perché altrimenti perderete una delle vostre tre vite. A questo punto

il libretto delle istruzioni preparato dall'Atari vi consiglia tenendo fede allo spirito del gioco di non leggere oltre. Anche noi di Videogiochi faremo lo stesso in questa prima recensione promettendovi di raccontarvi nei prossimi numeri tutti i segreti dell'affascinante 'Raiders of the lost ark'. Comunque dopo la stanza d'entrata vi troverete nel mercato dove potrete prendere numerosi ed utili oggetti. Incontrerete anche due sceicchi: uno bianco che in cambio di una offerta vi darà un paracadute ed uno nero che vi venderà un flauto per salvarvi dai serpenti ed altre insidie naturali. Inoltre pare che lo sceicco nero potrà introdurvi al mercato nero facendogli una giusta offerta. Il sottoscritto comunque ha provato ad offrirgli palate d'oro inutilmente. L'ultima dritta che vi diamo è quella di usare la bomba per aprire un varco nella stanza di ingresso ed avere l'accesso al tempio. Attenti perché saranno numerose le insidie prima di raggiungerlo. A questo punto potremmo lasciarvi soli nel tentativo di trovare l'arca. Vi ricordiamo che se cadete dal mercato o dal piano delle terrazze finirete sfracellandovi nella vallata del veleno alla mercé delle mosche *tzè tzè* e del ladrone. Potrete salvarvi nella caduta usando un paracadute e se sarete bravi ad imboccare un varco vicino ad un ramo vi salverete dalla Vallata del veleno.

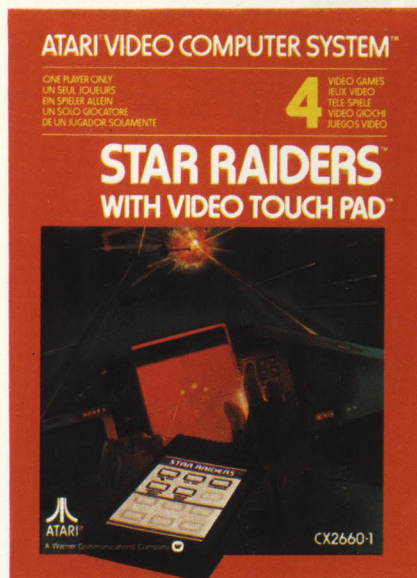
Il piano delle terrazze vi nasconde la stanza delle mappe che è fondamentale per trovare il Pozzo delle anime dove si trova l'Arca. Attenti quando vi recate nel tempio, potete in un attimo finire imprigionati. In questo caso non privatevi mai della vostra frusta trovata all'inizio: vi difenderà ed aiuterà maggiormente rispetto alla pistola che si può scaricare.

Numerosi sono gli oggetti che troverete; tutti hanno una loro funzione, tentate di scoprirlo subito. Tra gli oggetti del Tempio troverete anche quello fondamentale per arrivare al piano delle terrazze. Nel misterioso mercato nero troverete anche la pala che vi sarà utile per trovare l'Arca.

A questo punto non vi diciamo proprio più niente, non ci sarebbe più gusto. Ricordatevi soltanto che alla fine del gioco l'altezza del piedestallo vi dirà quanto siete stati bravi. Se raggiungete un'altezza elevata apparirà una firma; non escludiamo che si tratti dell'autografo di Harrison Ford. Solo per questo vale la pena di trovare nel modo migliore possibile l'arca perduta.

STAR RAIDERS

CAVALIERI STELLARI

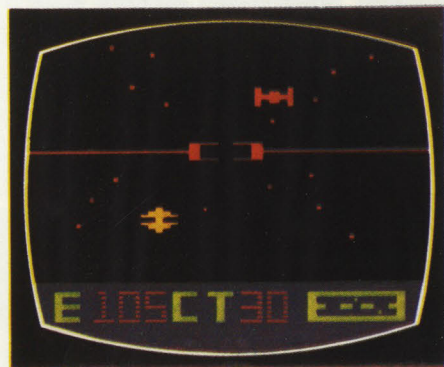
ATARI **VCS**
L. 89.000

Se unite il fascino della battaglia spaziale che trovate in 'Star wars' al senso dell'avventura e della sfida che vi da 'Raiders of the lost ark, avete trovato il nuovo gioco di cui vi parliamo: "Star Riders".

Questo gioco Atari è direttamente derivato da quello per gli home computer Atari 400/800 anche se ovviamente è più semplice. A bordo della vostra astronave *Star fighter* perlustrate lo spazio pronti a difendere la vostra base spaziale dagli attacchi delle astronavi da guerra del pianeta *Krylon*. Alla fine della missione il computer vi darà un punteggio basato su: 1) numero di astronavi di Krylon abbattuti, 2) quantità di energia usata, 3) numero di rientri alla base per fare rifornimento o riparazioni alla vostra astronave. Il punteggio va da un minimo di Cook ad un massimo di Nova con una progressione misteriosa conosciuta da pochissimi. La vostra astronave è equipaggiata da missili a fotoni, ha un computer che controlla tutte le operazioni di attacco, è protetta da solidi scudi. Inoltre potete controllare la vostra posizione su una mappa della galassia e viaggiare usando l'iperspazio. Per poter effettuare tutte queste funzioni che vi danno l'ebbrezza di essere realmente alla guida di un'astronave la cartuccia viene venduta allegata ad uno speciale controllo a tastiera che collegato al posto del joystick di destra del VCS vi da la possibilità di fare apparire sullo schermo la visione dell'astronave, la mappa galattica, usare l'iperspazio, gli scudi e il computer di bordo.

L'immagine più importante corrisponde al tasto FORE VIEW sul comando ausiliario ed è ciò che accade davanti a voi nello spazio; oltre ad apparire i nemici avete anche alcuni dati che vi aiuteranno nella vostra missione: in basso infatti c'è il quadro di controllo dove appare l'energia che avete a disposizione, quanti nemici di Krylon vi rimangono da abbattere e il check-up delle varie parti dell'astronave. Questo viene indicato con una lettera: P è riferito ai missili a fotone, E ai motori, S gli scudi e C al vostro computer d'attacco. Quando le lettere sono di colore verde le apparecchiature sono OK, di colore giallo sono danneggiate, bianche definitivamente distrutte.

Infine a destra dello schermo vi appare il terminale video del computer; questo rettangolino vi sarà utile per intercettare i Kryloniani quando sono fuori dalla

vostra portata. Il computer d'attacco vi avverte anche cambiando il colore del quadro di controllo della situazione intorno a voi: il rosso è ovviamente situazione di pericolo con il nemico alle spalle, il verde situazione tranquilla col nemico davanti ma fuori tiro, infine il blu nelle vicinanze. Ovviamente il computer d'attacco ti aiuta nell'abbattere i nemici. Come detto il terminale vi aggancia il nemico. Una volta avvenuta l'operazione il mirino o indicatore di bersaglio situato al centro dello schermo diventa rosso e in questo modo avete più probabilità di eliminare le astronavi nemiche. Inoltre in questo caso i missili lanciati saranno due invece che uno solo.

I Kryloniani comunque bisogna cercarli nello spazio. In questo vi aiuterà la mappa che comparirà sullo schermo premendo il tasto GAL MAP. In questo caso sapete dove vi trovate in quel momento, dove sono i nemici di Krylon e dove si trova la vostra base spaziale. Per raggiungere velocemente la flotta nemica spostate il cursore rosso nel rettangolo che volete raggiungere e quindi premete sempre sulla tastiera il pulsante HYPERWARP.

Avete così azionato l'iperspazio e ve ne accorgerete vedendo sfrecciare stelle ed asteroidi ripremendo subito FORE VIEW. Appena entrate in un settore con i nemici sarete avvertiti da un segnale di allarme. Per difendervi dagli attacchi nemici e da eventuali impatti con asteroidi la vostra astronave è equipaggiata con degli scudi. Come per il computer potete inserire e disinserire gli scudi con la tastiera. In questo modo potete così risparmiare energia nel vostro viaggio. Fate sempre attenzione però perché i vostri scudi non sono invurnerabili. Se colpiti ripetutamente prima lo schermo sfarfallerà; poi a scudi distrutti lo spazio diventerà nero; però assicuriamo che avrete poco tempo per accorgevene perché appena colpiti in questa situazione disintegrerete. Se pensate di non avere problemi di energia allora potete inserire il pilota automatico che tiene inseriti computer e scudi per tutta la missione: sarà sufficiente mettere i commutatori di difficoltà sulla posizione 'B'. Il volo della vostra astronave viene guidato dalla cloche, cioè il joystick: per virare lo spingete a destra o a sinistra, per le picchiate in avanti e per cabrare verso di voi. Il joystick serve anche, quando sullo schermo c'è la mappa della galassia, a muovere il cursore rosso per decidere in quale settore indirizzare la propria astronave. *Star Riders* ha quattro livelli di abilità: nel primo dovrete distruggere 100 astronavi nemiche con a disposizione 400 di energia. I livelli seguenti prevedono 20 nemici con 600; 30 con 800 e 40 con 900. I nemici sono di tre tipi: caccia ed incrociatori che sono i più facili da distruggere e i *basestar* protetti da scudi saranno veramente un osso duro. Durante il gioco la flotta di Krylon avanzeranno verso la vostra base per distruggervela. La velocità dei loro spostamenti dipenderà dal numero di astronavi della loro flotta. Per esempio con 40 astronavi rimaste i kryloniani impiegheranno circa 70 secondi per attraversare un settore della galassia. Con solo 10 astronavi circa 30 secondi.

Se il computer è inserito la vostra nave seguirà la flotta nemica ma con 7 o 8 secondi di ritardo. Nel vostro viaggio fate attenzione a non sbattere contro gli asteroidi che vi potranno danneggiare gli strumenti. Aumentando la difficoltà il gioco diventa sempre più difficile. I missili nemici sono più precisi ed arrecano maggiori danni alla vostra astronave; ai primi due livelli potete ricorrere all'iperspazio anche senza sufficiente energia; nei due livelli successivi se non avete l'energia necessaria non potete usarlo. Infine sempre nei primi due livelli flotta di Krylon e la base stellare si trovano sempre ai lati opposti della mappa galattica all'inizio; nel 3° e 4° la loro posizione può essere in qualsiasi punto della mappa. Importante quindi è riuscire ad usare meno energia possibile: quindi tenete inseriti scudi e computer solo in zona d'attacco (risparmio totale 1,5 al sec.) sparate quasi a colpo sicuro (ogni missile lanciato 1) evitate collisioni con asteroidi e missili nemici, infatti oltre al rischio di subire dei danni perdete 10 unità di energia. Infine calcolate quanta energia vi serve per l'uso dell'iperspazio (si varia da un minimo di 20 per un settore ad un max di 150 per 6 settori). Comunque se siete a corto di energia, i motori perdono colpi, i tubi di lancio dei missili funzionano ad intermittenza, gli scudi sfarfallano, il computer ormai non funziona più, non disperate; se i maledetti Kryloniani non ve l'hanno ancora distrutta fate rotta subito alla vostra base: efficienti meccanici vi faranno il pieno e vi ripareranno tutti i guasti. Appena apparirà la scritta *Complete* potrete ripartire con l'astronave come nuova. Ricordatevi però che la vostra base stellare può sopportare solo sette rifornimenti. Inoltre su di essi incombe sempre il pericolo della distruzione da parte di Krylon. Quando sentirete nella pace dello spazio un suono bitonale significa che non potrete più contare su una base di appoggio e che da questo momento siete soli nello spazio ad affrontare i rimanenti bersagli.

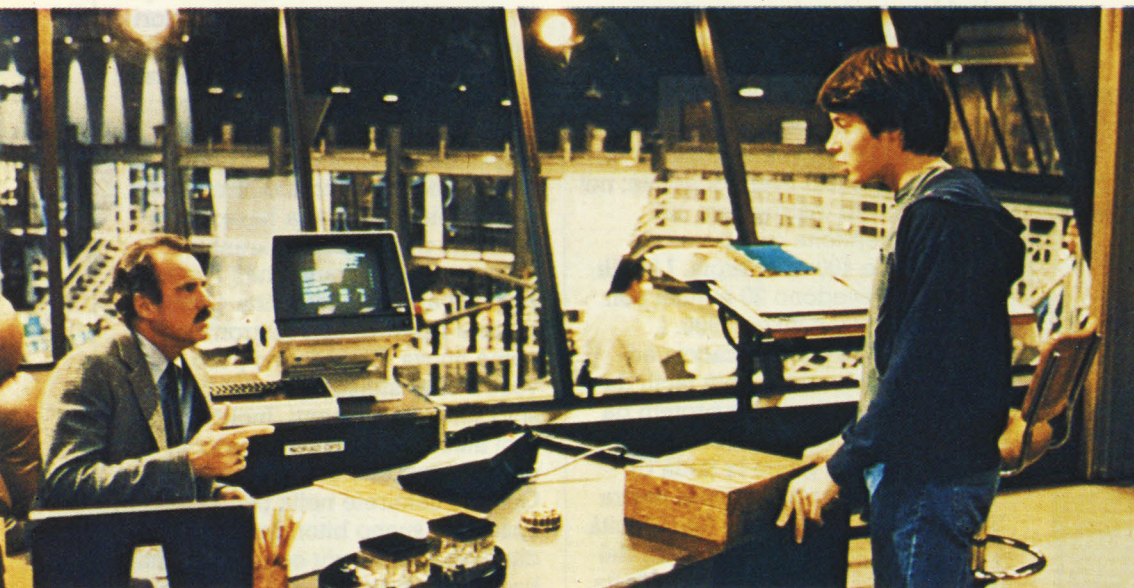
Star Riders non potrà fare a meno di coinvolgervi nella missione spaziale. Un mio amico un po' punk

WAR G

E SE SUCCEDES

David è un normalissimo diciassettenne americano con il pallino dei computer e dei videogames, esattamente come ogni normalissimo teen-ager americano. David però ama fare le cose in grande e ha il vizio di infilarsi tramite il telefono di casa collegato al suo computer nelle maggiori reti di dati del Paese.

Altro che videogames! Lì sì che ci si diverte a giocare con ogni tipo di simulatori "professionali" e ogni gioco ha il sapore del realismo e della novità. Un giorno David non crede ai suoi occhi: sul video del suo computer appare il più grande videogioco del mondo. Argomento, la III Guerra Mondiale!

David comincia a giocare, ma senza che lui lo sappia migliaia di altre persone si mettono freneticamente a "giocare" col cuore in gola. Quel che David crede sia un meraviglioso videogioco non è altro infatti che JOSHUA, il megacomputer che controlla tutto il sistema di difesa del mondo occidentale. Le Forze Armate degli Stati Uniti entrano in allarme, tutto è pronto per rispondere all'attacco termonucleare sovietico. Le

GAMES

…SE DAVVERO?

sorti del mondo sono in mano all'imprudente David. Riuscirà il nostro eroe...?

Per scoprirlo basta correre e vedere "Wargames", il film sulla più grande videobattaglia mai combattuta nella storia dell'uomo e che esce in Italia ai primi di ottobre. La sceneggiatura è assolutamente realistica, nel senso che quel che accade a David nel film potrebbe avvenire davvero. JOSHUA infatti è il computer centrale del North American Aerospace Command, meglio conosciuto come NORAD, la centrale di comando per la difesa aerospaziale del Nord America.

Come tutti i sistemi di computer degli Stati Uniti, anche questo è collegato alla rete Bell Intercomputer Communications System attraverso normalissime linee di cavi telefonici. Secondo le dichiarazioni concordi di esperti di sistemi di sicurezza di aziende come la Rand, la TRW, la SRI e altre, è relativamente facile penetrare persino nelle reti più protette: basta avere un computer, un modem, un programma adatto, essere in possesso di un codice d'accesso e il gioco è fatto. Non sono rari i casi di aziende che hanno avuto

danni per milioni di dollari a causa di intere sezioni di dati andate distrutte per un errore o un dispetto di qualche ragazzo amante di quello che in in America viene chiamato "computer hich-hiking", cioè "computer autostop".

Durante l'invazione del film, i due sceneggiatori Walter Parkers e Larry Lasker sono riusciti a penetrare con un trucco nel cuore sotterraneo di NORAD, in Colorado. Il cervellone, che tra l'altro non è nuovo a falsi allarmi che in più di un caso hanno fatto alzare in volo i bombardieri atomici B-52 e fatto tremare il dito sui pulsanti di lancio agli addetti ai missili intercontinentali, non è certo facile da visitare come un qualunque museo. I due non avevano avuto difficoltà a prendere visione di un filmato sul centro, ma quando si è trattato di entrare di persona si sono trovati di fronte una serie di no.

Che fare? Saputo che era in programma una visita per un gruppo di alti funzionari del comune di Los Angeles, Parkes e Lasker hanno deciso di giocare il tutto per tutto e, al par di Ulisse e i suoi compagni, si sono infilati nel gregge. Scoperti dallo stesso comandante in capo del NORAD, il generale Hartlinger, invece di finire arrestati si sono trovati al bar del centro in compagnia dei maggiori responsabili di NORAD e hanno così scoperto che il loro progetto di film non era poi tanto fantastico.

Il NORAD infatti è continuamente sottoposto a forti pressioni da parte del Ministero della Difesa per trasferire per quanto possibile il controllo dagli uomini agli elaboratori. Già un altissimo numero di comandanti di basi missilistiche sono stati trasferiti ad altre mansioni e altrettanti se ne andranno nei prossimi anni. Le ragioni di questa riduzione di controllo umano sono molto semplici: il calcolatore ha riflessi rapidissimi, non beve, non si droga, non può impazzire (anche se casi di programmi imperfetti ci hanno già portato parecchie volte sull'orlo della distruzione totale del pianeta) e soprattutto non ha problemi morali riguardo allo scopo ultimo del progetto, la guerra finale.

Dunque, nel film come nella realtà, tutto il potere al calcolatore. All'uomo resta la speranza che il meraviglioso videogioco sia davvero perfetto.

M.G.

SCISYS CHESS COMPUTERS
GLI SCACCHI. OGGI.

nuovi tempi nuovi avversari.

SciSys

SciSys sono gli unici computer per scacchi riconosciuti dalla Federazione Mondiale Scacchi

IMPORTATORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA: MARLIN ELECTRONICS FIRENZE s.r.l.

AL BAR

GALAGA

Galaga, prodotto dalla Midway, già molto nota per avere creato Pac-Man, Ms. Pac-Man e Galaxian, rappresenta un'evoluzione di quest'ultimo gioco, Galaxian. L'idea è la stessa – sparare senza limitazioni di colpi o di carburante a degli alieni a forma di mosca – ma la dinamica del gioco è più varia e più veloce.

OBIETTIVO

Bisogna colpire il maggior numero di alieni senza che la vostra astronave li tocchi o venga colpita dai loro colpi.

SCENARIO

La vostra astronave si trova nello spazio. Uno sfondo stellare variopinto scorre sotto di essa, dandovi l'impressione della velocità e del mistero cosmico. Sopra la vostra nave spaziale, riuniti in formazione, ci sono i nemici alieni.

COMANDI

A sinistra c'è un joystick a due direzioni (destra e sinistra) che permette di muovere l'astronave lateralmente. A destra c'è un pulsante che serve a sparare. È possibile, contrariamente a Galaxian, sparare due colpi in rapida successione. Appena un colpo è giunto a bersaglio o in cima allo schermo, se ne può sparare un altro. Il fuoco è molto più rapido che non in Galaxian.

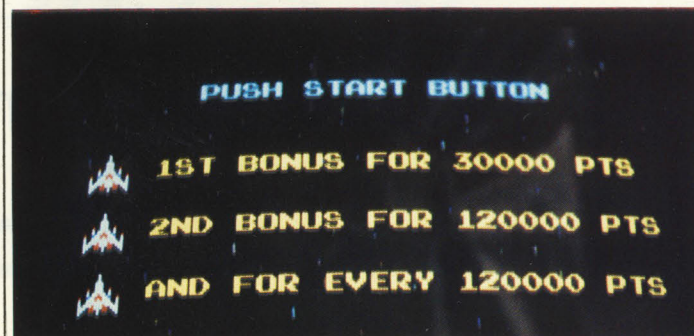
DINAMICA

Il primo schermo comincia, come del resto i successivi, con l'entrata in campo dei nemici a gruppi di otto, un gruppo alla volta. Il primo gruppo è composto da quattro alieni blu e da quattro rossi che compaiono in cima allo schermo, si incrociano disegnando una specie di cuore rovesciato e infine prendono posto in cima allo schermo, cominciando a formare la disposizione che

PUSH START BUTTON

1ST BONUS FOR 30000 PTS

2ND BONUS FOR 120000 PTS

AND FOR EVERY 120000 PTS

sarà poi uguale in tutti gli schermi.

Il secondo gruppo, sempre nel primo schermo, è composto da 4 alieni rossi e 4 verdi, che entrano in scena dal lato sinistro, vanno verso l'alto, compiono un looping e poi prendono posto nella formazione insieme agli altri della prima ondata. Il terzo gruppo entra da destra e compie lo stesso giro del primo gruppo, soltanto dalla parte opposta. Questo terzo scaglione è formato da 8 alieni rossi. Il quarto gruppo compare in alto, al centro dello schermo. Dapprima si dirige verso sinistra, poi risale, fino a prendere posto nella formazione, disegnando una specie di amo inclinato. Lo stesso fa il quinto scaglione, ma in maniera inversa rispetto al quarto. Gli ultimi due gruppi di nemici sono formati da 8 alieni blu ciascuno. La composizione e il punto di entrata in campo dei 5 gruppi di alieni sono sempre gli stessi, mentre il percorso da essi compiuto prima di entrare a fare parte della formazione di attacco cambia col passare degli schermi. Durante il primo schermo, come pure nel decimo e in qualche altro successivo, gli alieni non sparano alcun proiettile mentre entrano in campo. Si può quindi colpirli, prima che la formazione principale sia completa, senza correre rischi. Nel secondo schermo e negli altri, invece, mentre entrano nello schermo e compiono le loro evoluzioni, gli alieni sparano anche molti missili, per lo più diretti verso il centro (in basso) dello schermo. Risulta perciò meno agevole colpirli mentre sparano, perché bisogna anche evitare i loro colpi. La formazione completa sarebbe composta da 40 alieni per ogni schermo, ma sparandogli prima che cominci il loro vero e proprio attacco, difficilmente riuscirete a vedere **la formazione completa.**

Per farlo dovreste mancarli tutti.

Una volta terminata l'entrata in campo dei 5 gruppi di nemici, dalle ali della formazione cominciano a staccarsi squadriglie di alieni. Questi scendono con un movimento a zig-zag, simile a quello di Galaxian ma non uguale. Un esperto giocatore di Galaxian ci metterà un po' di tempo prima di essere padrone della situazione. Se gli alieni sorpassano la vostra astronave senza che li colpiate, ritornano in cima allo schermo pronti per un nuovo attacco. In cima alla formazione ci sono quattro alieni verdi. Questi, che sono i capi nemici, sono più coriacei degli alieni rossi e blu. Infatti per eliminarli bisogna colpirli due volte. La prima volta diventano blu, la seconda scompaiono. Inoltre questi "Boss Galaga" possono catturare la vostra astronave mediante l'uso di un raggio traente. Un qualunque Boss Galaga, sia esso verde o blu, può improvvisamente fermarsi a metà schermo e sprigionare, in verticale sotto di lui, il raggio. Se la vostra astronave si trova sotto di esso, viene catturata, diventa rossa e procede affiancata al Boss Galaga che l'ha catturata.

Se era la vostra ultima nave, la partita finisce. Viceversa, avendo a disposizione un'altra navicella, è possibile recuperare quella catturata. Per farlo bisogna colpire il Boss Galaga che la tiene prigioniera, senza ovviamente colpire la vostra nave, mentre sta scendendo ad attaccare. Attenzione: se colpite il Boss mentre è in alto in formazione, la vostra astronave andrà persa. Se invece l'operazione va in porto, la ex nave catturata va ad affiancarsi a quella che l'ha salvata. A questo punto disponete di una doppia capacità di fuoco. Potrete sparare quattro colpi alla volta, coprendo così una porzione di schermo più vasta. Costituirete però anche un doppio e meno agile bersaglio per i nemici.

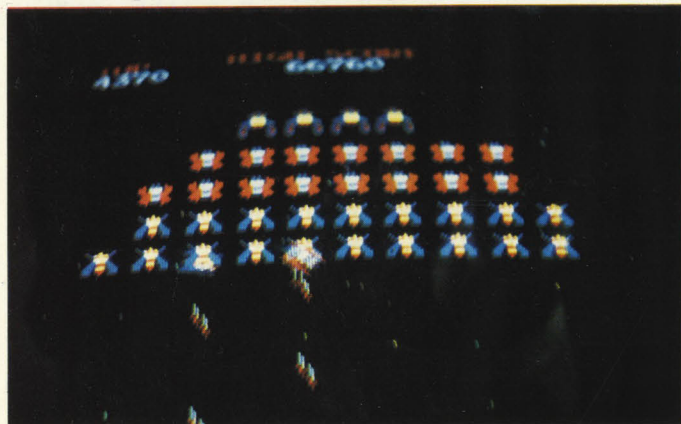
Il numero degli schermi a cui arrivate è segnalato in basso a destra da dei piccoli scudi. Un piccolo scudo con delle righe rosse indica uno schermo, uno scudo un po' più grande con un 5 indica ovviamente 5 schermi terminati. Uno scudo raffigurante un'aquila vale per 10 schermi, mentre il doppio (20 schermi) sono segnalati da una corona. Il terzo schermo, come pure il settimo, l'undicesimo, il quindicesimo e via via ogni 4 schermi, è un "Challenging Stage" (uno stadio di sfida). Durante questi schermi i vostri avversari non sparano né scendono. La vostra astronave non può essere colpita e tutto quello che avete da fare è di fare man bassa e colpire quanti più nemici potete. Questi compaiono sullo schermo a gruppi di 8, come negli schermi normali, ma dopo alcune evoluzioni aeree scompaiono. Al termine del "Challenging Stage" vengono assegnati 100 punti per ogni nemico colpito.

NEMICI COLPITI

I nemici principali sono tre: gli alieni blu, quelli rossi e quelli verdi (i capi). Tutti e tre valgono differenti punti a seconda che stiano in formazione o che stiano attaccando. I blu che sono i nemici più numerosi (20 per ogni schermo), valgono 50 punti l'uno se sono in formazione, 100 mentre stanno attaccando. I rossi, in numero di sedici, valgono rispettivamente 80 punti o 160. I Capi sono quattro e valgono 150 punti se in formazione e 400, 800 o 1600 punti a seconda che, mentre stanno attaccando, siano scortati da 0,1 o 2 alieni rossi. Periodicamente, un alieno blu si trasforma in un trio di uccelli gialli e verdi che procedono in fila indiana, e che attaccano l'astronave. Se non vengono colpiti, il capofila scompare in basso per poi riapparire nella formazione in cima allo schermo. Il punteggio dei tre uccelli varia a seconda dello schermo che si sta giocando e va da 1000 e 3000 punti se vengono eliminati tutti e tre. Nei Challenging Stages, ogni alieno colpito vale 100 punti. Se riuscite ad eliminare un intero gruppo di otto alieni, vi viene assegnato un bonus di 100 punti nei primi due Stadi (schermi 3 e 7) e di 1500 negli Stadi successivi. Se addirittura riusciste ad eliminare tutti i 40 alieni di ogni Stadio, avrete un bonus di 10.000 punti, che va ad aggiungersi ai 1000 (o 1500) punti già ricevuti per ogni gruppo eliminato integralmente. Con 200 lire si hanno inizialmente 2 o 3 astronavi e se ne può vincere o una a 20.000 punti e poi ogni 70.000, oppure la prima a 30.000 e poi ogni 120.000 punti. Come al solito dipende dai

gestori dei videogiochi, che hanno la facoltà di scegliere tra diverse combinazioni di navicelle di partenza, bonus, livello iniziale di difficoltà etc. etc. Sappiate comunque che negli Stati Uniti le condizioni di gioco sono sempre largamente migliori che non in Italia, e questo spiega anche in parte tutti i record mostruosi che là si ottengono. È evidente che se in America la navicella a Galaga si vince ogni 70.000 punti mentre in Italia ogni 120.000 il loro record sarà sempre superiore al nostro. Bisogna però dire che là si gioca con i quarti di dollaro, che valgono, specie di questi tempi, ben più delle nostre 200 lire (circa 400).

STRATEGIA

In Galaga la cosa che conta di più è conoscere i movimenti degli avversari, le loro evoluzioni, e sapere da dove spuntano all'inizio di ogni schermo. È molto importante piazzare l'astronave in un punto da cui sia possibile colpire molti avversari appena compaiono sullo schermo, specialmente quando questi non sparano,

come appunto succede nel 1° e nel 10° schermo, nonché nei Challenging Stages. L'astronave va piazzata a circa un quarto della larghezza dello schermo partendo da sinistra, per il primo gruppo di alieni, sia nel Challenging Stage che in quelli normali. Piazzate invece l'astronave a circa un quarto partendo da destra per il terzo e per il quinto gruppo. Per il secondo e il quarto va tenuta a sinistra come per il primo.

Queste posizioni sono tali per cui i nemici saranno a tiro per il maggior tempo possibile, consentendovi così di colpirne il numero maggiore. Un trucco abbastanza raffinato che possono permettersi i più bravi è quello di farsi catturare l'astronave (se ne ha un'altra di riserva) nello schermo precedente uno Challenging Stage. In questo, poi, vi presenterete con le due astronavi affiancate, se sarete riusciti a recuperare la nave catturata colpendo il Boss Galaga che l'aveva rapita. Inutile dire che con due astronavi al posto di una farete strage di nemici, nel Challenging Stage, guadagnando così molti punti con i bonus. Un altro consiglio valido è quello di portarsi ai lati dello schermo quando gli alieni sparano mentre entrano in campo. Infatti i loro colpi sono per lo più diretti al centro.

I vostri progressi in fase di tiro verranno misurati dal videogioco stesso. Infatti, terminata la partita, ullo schermo appaiono il numero di colpi sparati, il numero di bersagli colpiti e la percentuale di tiro. Con una percentuale superiore al 50% potrete considerarvi dei discreti cecchini, mentre sotto al 45%... c'è ancora molto lavoro da fare.

CONCLUSIONI

Galaga è un tentativo molto ben riuscito di catturare dei giocatori nuovi senza perdere quelli che già giocavano a Galaxian (in alcuni bar presente col nome di "Alien War").

Il gioco è molto più rapido e avanzare con gli schermi, almeno per i primi, è più facile che non in Galaxian. I punteggi sono molto più elevati e il tiro più intenso. Inoltre si possono eliminare molti nemici prima che prendano posto nella formazione d'attacco, mentre in Galaxian comparivano sullo schermo tutti insieme e già predisposti per l'attacco. Queste considerazioni portano inevitabilmente a pensare che in Galaga, rispetto a Galaxian, si totalizzano più punti ma, soprattutto, più in fretta. 20000 punti a Galaxian valgono molto più di 50000 a Galaga. Così, in pratica, sembra che le 200 lire durino di più, mentre invece è l'opposto. Comunque Galaga è un bel gioco, ed ha anche un discreto successo. Per gli ultrabravi diremo che il record mondiale di Galaga è di 12.753.570, stablito dal solito americano.

CENTIPEDE

Se non avete mai provato panico per gli insetti, ecco un buon modo per iniziare: giocate una partita a Centipede. Infatti in questo gioco coloratissimo dovrete vedervela con 4 diversi tipi di insetti in continuo movimento, nonché con una moltitudine di funghi che sembrano crescere proprio... come funghi.

OBIETTIVO

In Centipede dovrete cercare di eliminare il

maggior numero di insetti, soprattutto millepiedi, senza che il vostro cannone, a forma di testa di serpente, ne tocchi qualcuno. Se viene toccato da un qualsiasi insetto viene distrutto. Comunque non bisogna preoccuparsi eccessivamente: la vostra testa di serpente spara ad una velocità incredibile e tenendo sempre premuto il tasto si dispone di una sorta di fuoco continuo.

COMANDI

I comandi di Centipede sono piuttosto semplici. A sinistra c'è un tasto che serve a sparare, a destra una Track Ball che permette di muovere il vostro cannone in tutte le direzioni.

In qualche bar invece della sfera, sulla destra, si trova un comune joystick. Ciò è dovuto al fatto che, come forse già saprete, spesso (per non dire quasi sempre) i gestori dei giochi da bar riutilizzano telai di gioco non più in voga, risparmiando così il costo del telaio. Siccome in passato di giochi con la Track Ball ce ne sono stati ben pochi (tipo Missile Command), se il telaio di Centipede non è quello originale facilmente avrà il joystick.

SCENARIO

Il vostro cannone si trova in basso, al termine di una radura fitta di funghi e niente altro. Lo schermo è diviso in due settori invisibili. Il limite tra queste due sezioni è rappresentato dal punto più alto fino a cui può arrivare il vostro cannone. Infatti oltre a poterlo muovere orizzontalmente per tutta la grandezza dello schermo, potete spostarlo anche, per un piccolo tratto, verticalmente. La vostra testa di serpente arriva fino a circa un quinto dello schermo (in verticale). Il campo di gioco è formato da 30 file (orizzontali) e da 30 colonne (verticali).

DINAMICA

All'inizio del primo schermo, o round, un millepiedi (ma somiglia di più ad un bruco) composto di una testa e da altri undici segmenti, compare in mezzo alla fila più in alto, cioè la prima, e procede orizzontalmente fino a che non incontra il margine dello schermo o un fungo. A questo punto il millepiedi gira e scende di una fila.

Percorre la seconda fila fino a trovare un nuovo fungo o, ancora, il margine dello schermo. Di nuovo scende e comincia a percorrere nella direzione opposta la terza fila.

Questa graduale discesa del millepiedi continua finché non lo elimina del tutto.

Se invece l'insetto arriva fino all'ultima fila in basso, dopo averla percorsa tutta, risale, una riga alla volta, finché arriva al limite della zona in cui può spostarsi il vostro cannone. A questo punto ridiscende e questo su e giù finisce soltanto con l'eliminazione di uno dei due contendenti (uno è il millepiedi, l'altro siete voi). Nel frattempo, per non lasciarvi troppo liberi di pensare e di prendere la mira, un ragno noiosissimo compare improvvisamente nella parte inferiore dello schermo, muovendosi a scatti verticalmente o diagonalmente. Inutile dire che, se il ragno tocca la testa di serpente, perdete una "vita". Il ragno non va sottovalutato per due motivi. Il primo è che se non lo colpite mentre attraversa lo schermo, il prossimo ragno sarà più veloce. Il secondo è che il ragno vale un sacco di punti ed evitarlo vuol dire accontentarsi di punteggi inferiori a quelli che, con un pizzico di azzardo in più, si potrebbero totalizzare colpendo tutti i ragni. A partire dal secondo schermo, con un suono tutto loro, cominciano ad apparire anche delle pulci. Queste, accompagnate da un rumore simile a quello di una bomba lanciata da un aereo, cadono dall'alto dritte e veloci, seminando una gran quantità di funghi. Infine a partire dal quarto schermo, compaiono anche degli scorpioni che attraversano lo schermo lentamente orizzontalmente, avvelenando tutti i funghi che toccano. Ma vediamo meglio le caratteristiche di ogni insetto.

I NEMICI

Il Millepiedi, protagonista e maggiore antagonista del gioco, è sempre composto da 12 segmenti. Quello che lo rende più o meno aggressivo, oltre alla velocità che cresce durante la partita, è il numero delle teste che ha. La testa del millepiedi è riconoscibile perché ha due piccoli occhi. Nel primo schermo il "Centipede" ha una sola testa e undici segmenti che la seguono disciplinatamente (come potrebbero nutrirsi altrimenti?).

Nel secondo schermo compare un millepiedi seguito da dieci segmenti e un'altra testa, da sola, si muove per conto proprio. Inutile dire che nel terzo schermo l'insetto principale avrà una testa e nove segmenti, mentre altre due teste compariranno agendo (è proprio il caso di dirlo)... di testa propria. Questo progressivo aumento di teste va avanti fino al 12° schermo, in cui compaiono 12 teste, ciascuna errante per conto proprio.

Nel 13° round, momentaneamente, il millepiedi... mette la testa a posto. Infatti si ripresenta in campo con una sola testa e undici segmenti che la seguono. Questa volta però, rispetto al primo round, il millepiedi è più veloce. Al 14° round, di nuovo, le teste sono due e si riprende come dal secondo round in poi. Ad ogni round il colore del millepiedi, degli altri insetti e dei funghi cambia.

Ogni segmento colpito del millepiedi si trasforma in un fungo. Se viene colpita la testa, e a questa era attaccato almeno un segmento, il blocchetto più vicino alla testa diventa il nuovo capo (in tutti i sensi). Se viene colpita la coda, l'insetto continua tranquillamente la sua marcia lasciando la coda-fungo dietro di sé. Se, infine, viene colpita una parte centrale del millepiedi, questo si divide in due diversi segmenti, ciascuno con una propria testa, che procedono in diverse direzioni (tutti e due però vanno verso il fondo dello schermo). Quando Centipede giunge in fondo allo schermo, percorre tutta l'ultima riga fino ad arrivare al margine dello schermo. Qui genera una nuova testa e risale di una riga alla volta fino alla fine della zona d'azione del cannone. Poi comincia a ridiscendere. Più tempo si impiega a distruggere il o i millepiedi in questa fase, più teste continueranno ad apparire sullo schermo. È facilmente comprensibile come sia difficile destreggiarsi tra millepiedi, funghi, ragni, in una zona così piccola, senza essere colpiti. Ogni volta che un millepiedi tocca un fungo avvelenato (dallo scorpione) si butta a capofitto direttamente verso il fondo dello schermo, fermandosi alla penultima riga, a meno che non colpiate la sua testa. In questo caso, riprenderà il suo andamento orizzontale.

Il Ragno compare continuamente ed agisce,

muovendosi verticalmente o con diagonali di 45°, nell'ultimo terzo di schermo. Questo insetto compare da un lato dello schermo e procede fino ad arrivare al lato opposto. Qui scompare ma, poco dopo, ne compare un altro più veloce.

Il ragno distrugge tutti i funghi che incontra lungo il percorso, ma ciò non vi da alcun punto. Se lo tocca, distrugge anche il vostro cannone.

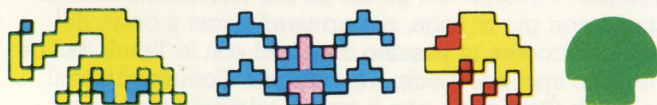
Se si vuole evitare il ragno, basta aspettare in centro il suo arrivo e, quando compare, andare nel punto in cui ha fatto la sua apparizione. Intanto lui procede nella direzione opposta.

La Pulce compare soltanto a partire dal secondo schermo. Durante i primi round, la pulce appare soltanto se nella parte di schermo dove agisce il giocatore, l'ultimo quinto di schermo, ci sono meno di cinque funghi. Durante i round più avanzati, la pulce compare anche se siete circondati da una boscaglia di funghi. La pulce, come già visto, sgancia, verticalmente, molti funghi. Questo può essere anche un vantaggio, come vedremo nella parte dedicata alla strategia. Se una pulce viene colpita una volta, accelera. Se viene colpita due volte, scompare.

Lo Scorpione, che compare soltanto a partire dal quarto schermo, è l'insetto che vale più punti, oltre ad essere il più lento ed il più inoffensivo. Tuttavia colpirlo risulta difficile, perché si muove orizzontalmente nella parte superiore dello schermo, ed è spesso coperto dai funghi.

PUNTEGGIO

Ecco i punteggi dei diversi nemici/ostacoli:

fungo (richiede quattro colpi)	1 punto
pezzo del millepiedi	10 punti
testa di millepiedi	100 punti
pulce (richiede due colpi)	200 punti
ragno (più vicino è più punti vale)	300/600/900 punti
scorpione	1000 punti

Inoltre, quando si perde un cannone, c'è un bonus di consolazione di 5 punti per ogni fungo avvelenato o parzialmente distrutto presente sullo schermo. Il gioco può essere predisposto per dare al giocatore, inizialmente, da due a cinque vite. In Italia, normalmente, se ne hanno tre. Si possono guadagnare dei cannoni extra a 10, 12, 15, 20mila punti, a seconda di come viene predisposto il gioco dal gestore.

STRATEGIA

Centipede è essenzialmente un gioco dove contano soprattutto rapidità e precisione di tiro; tuttavia la strategia non manca e può esservi piuttosto utile.

Ai giocatori inesperti diremo che:

1) Cercate inizialmente, mentre il millepiedi è ancora abbastanza in alto (diciamo fino a metà schermo), di togliere di mezzo i funghi che stanno nell'ultimo quinto di schermo. Altrimenti quando il Centipede arriva nella vostra zona, fa su e giù molto più velocemente. Infatti più numerosi sono i funghi presenti sullo schermo, più velocemente scende il millepiedi (se non avete capito perché, rileggetevi da capo l'articolo; se ancora non capite, cambiate gioco).

2) Quando sparate ai funghi per eliminarli, portate il cannone più vicino che potete ai funghi. Infatti dalla vostra testa di serpente può partire un solo colpo per volta. Se il bersaglio è più vicino, i colpi partono più in fretta.

3) Non sostate ai lati dello schermo, a meno che il ragno non sia già presente sullo schermo. Altrimenti rischiate che o vi colpisca quando appare all'improvviso. In ogni caso vi conviene eliminarlo sempre, per totalizzare un po' di punti.

Appena avete un po' di tempo, fra un ragno e l'altro, concentratevi sul millepiedi e, se questo è ancora lontano, sui funghi. Cercate di eliminare quelli più in basso.

Ai più esperti consigliamo:

1) Concentratevi più che potete sui ragni, danno molti piò punti dei millepiedi.

2) Cercate di compire sempre la testa del

Centipede, vale molto più del corpo e non capita che il millepiedi si sdoppi.

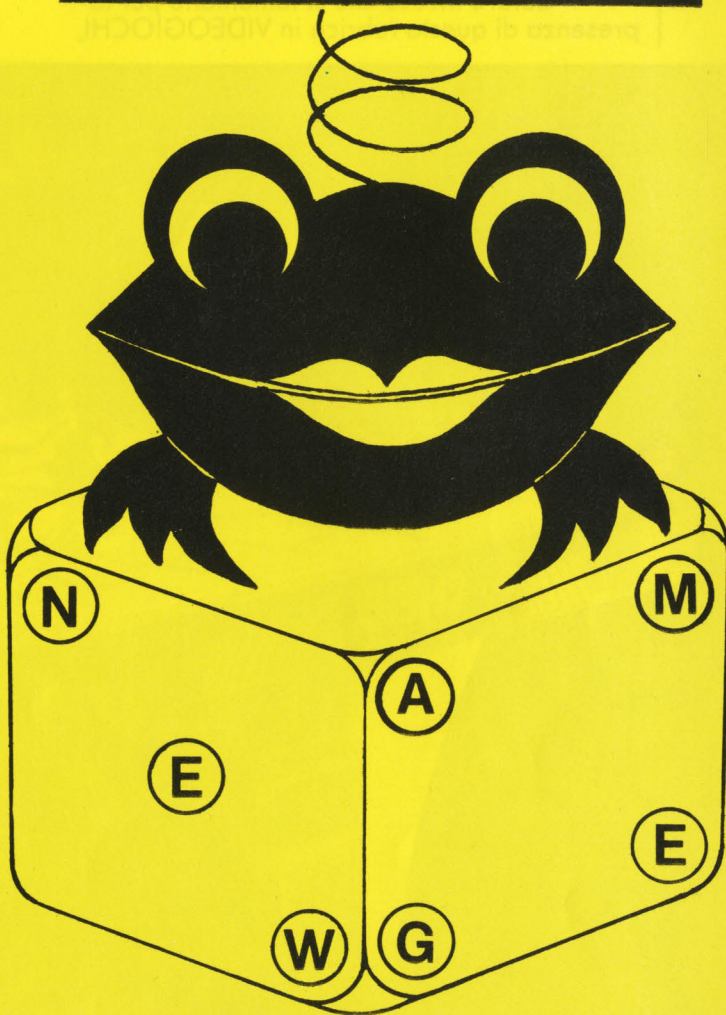
3) Quando il millepiedi tocca un fungo avvelenato e si butta verso il basso, cercate di colpire la sua testa rimanendo nell'ultima riga inferiore dello schermo. Se riuscirete a colpirla, il millepiedi riprenderà il suo corso normale. Viceversa, non potrà succedervi niente di male perché l'insetto si fermerà alla penultima riga e voi vi troverete nell'ultima.

4) Se una vostra partita dura molto, potete cercare di adottare le due strategie più raffinate di questo gioco. La prima, molto difficile, consiste nel lasciare cinque funghi nella parte inferiore dello schermo, in modo che non vengano più le pulci, ed eliminare tutti gli altri. In questo modo il millepiedi verrà giù più lentamente e sarà più facile da colpire. La seconda strategia consiste nel fare scendere le pulci fino in fondo, soprattutto se lasciano due file di funghi parallele e ravvicinate. Cercate cioè di creare dei corridoi di funghi molto lunghi. Quando il millepiedi vi entra, continua a girare velocemente e praticamente scende giù dritto, costituendo un facile bersaglio. Anzi, man mano che andate avanti con gli schermi, potrete costruirvi un vero e proprio muro di funghi, grande anche come tutto lo schermo, lasciando aperto un solo corridoio. In fondo al corridoio, sta il vostro cannone. Oltre al fatto che tra le pareti di un corridoio di funghi non potete essere attaccati dal millepiedi, se non verticalmente e dall'alto, restando sempre lì potrete fare piazza pulita sia dei millepiedi sia delle pulci. L'unico vero problema, in questo caso, rimane il ragno, che può rovinare il vostro baluardo e può, nonostante tutto, colpirvi.

CONCLUSIONI

Centipede non è un gioco molto recente, ma è tornato prepotentemente alla ribalta per due motivi. Il primo è che l'Atari ha creato due stupende cartucce da questo gioco: una per il vecchio VCS 2600 ed una per il nuovo 600XL, sulle quali ha impostato tutte le selezioni per accedere al terzo campionato mondiale da lei organizzato. Il secondo motivo è che l'Atari ha prodotto una nuova versione da bar di questo gioco chiamata "MILLIPEDE". Inutile dire che sarà più difficile del vecchio "Centipede". Oltretutto questo gioco riscontra ancora un notevole successo, come già ha fatto in passato. Ciò probabilmente è dovuto alla sua semplicità concettuale, nonché al fatto che anche i giocatori meno esperti riescono a fare durante le prime partite più a lungo di quanto in media durino giocando agli altri giochi (basti pensare a "Defender", su Videogiochi n. 7, oppure a "Zaxxon", su Videogiochi n. 3).

La grafica ed il sonoro di questo gioco sono molto buoni, il colore eccellente.

Per quelli che leggendo questo articolo penseranno: "Ma io questo gioco lo conosco già, faccio il punteggio che voglio..." diremo soltanto che il record mondiale di Centipede è di 15.207.353 punti, stabilito da Darren Olson il 15.10.1982 a Calgary, in Alberta (U.S.A.).

CHEXX

Gli amanti del flipper ci scuseranno se in questo numero ci prendiamo la libertà di parlare di una macchina — un gioco — che non ha niente a che vedere con il flipper.

Coloro invece che si lamentano per la presenza di questa rubrica in VIDEOGIOCHI, trovano qualcosa di diverso e forse, almeno questa volta, di loro gradimento.

Vi siete stancati di giocare contro un computer? Volete vedere negli occhi il vostro avversario invece di guardarvi riflessi nello schermo di un videogioco? Se le risposte a queste due domande sono affermative, abbiamo il gioco che fa per voi. Si chiama CHEXX ed è una specie di calciobalilla con la semplice differenza che invece che una partita di calcio qui si gioca una partita di

hockey (lo si potrebbe chiamare hockeybalilla, che ne dite?).

Chexx, ci dicono, sta riscuotendo successo negli Stati Uniti e chissà che non ne abbia un po' anche qui da noi dove tutto sommato l'hockey ha un suo seguito di appassionati.

In campo — coperto da una limpidissima cupola trasparente — ci sono cinque giocatori più il portiere e per comandarli i giocatori devono spingere, tirare e ruotare delle aste metalliche con maniglia gommata rossa. La formazione è regolamentare: ci sono le due ali, il centro, i due difensori e il portiere. I giocatori possono colpire il disco da qualunque angolazione (facendo girare l'asta si ha la possibilità di far ruotare il giocatore di 360°), consentendo di utilizzare, entro certi limiti, le tattiche del vero gioco.

Chexx ha inoltre una certa dose di realismo grazie anche agli effetti sonori in esso inclusi. Quando comincia la partita viene suonato l'inno nazionale americano (dovete sapere che le due squadre rappresentate sono la nazionale statunitense e quella sovietica che si incontrarono nelle ultime Olimpiadi Invernali di Lake Placid) e durante la partita potete ascoltare cori di incitamento, rumori di folla, fischi di disapprovazione e note di organo.

Il gioco è a tempo, non a dischi giocati, però nel caso di pareggio (eventualità che gli americani non considerano negli sport) il gioco continua fino a quando un giocatore non avrà messo il disco in porta risultando vincitore.

Il gioco è per due o quattro persone. Quando giocate in coppia è necessario che decidiate chi controllerà il portiere e chi i giocatori di destra e quelli di sinistra. Cercate di capire su quale lato vi trovate meglio così da dare il massimo delle vostre capacità. Il gioco non ha grandi sottigliezze strategiche: è più che altro un gioco di movimento. L'unica tattica che possiamo consigliarvi è di manipolare e posizionare due giocatori contemporaneamente così da avere sempre un giocatore "smarcato" pronto per il passaggio. Per il resto, tutto sta nella vostra capacità di stare in continuo movimento e nella vostra mira al momento del tiro (o nel caso siate in difesa, nell'abilità del vostro portiere). Insomma, se siete un amante di Pac-Man perché mentre lo giocate potete bervi una bibita o mangiarvi un gelato, Chexx non fa per voi. Ma se vi piace muoversi, consumare energie e magari farvi una bella sudata (ricordate però la maglia di lana, non vogliamo essere responsabili di alcunché), provate a giocarci almeno una volta. Può darsi che sia il gioco che aspettavate.

IL MECCANISMO DI TILT

Se non ci fosse il tilt, il flipper sarebbe un gioco troppo facile tanto da diventare noioso. Il tilt tiene sulle spine il giocatore, agendo come una Spada di Damocle sempre pronta a colpire il giocatore che esagera un po' nelle spinte. Anche per questo meccanismo, il flipper è un gioco da "mani vellutate", da giocatori cioè che sappiano calcolare al millesimo la potenza della spinta. Eppure se non ci fosse, a volte, sarebbe meglio.

Per limitare il rischio di causare un indesiderato tilt, il giocatore esperto adotta un tipo di spinta basato sulla comprensione dei vari meccanismi di tilt. Infatti non esiste un solo meccanismo, bensì tre, ciascuno con caratteristiche diverse, montati sulla tavoletta tilt che è montata sulla parete sinistra del corpo della macchina, vicino al frontale dove si introducono le monete.

Il primo meccanismo di tilt è la Scatola Tilt. Questi è costituita da una "scatola" a forma di parallelepipedo leggermente inclinata verso l'alto. All'estremità inferiore della scatola si trova una pallina di metallo. Se la parte frontale del corpo macchina viene alzata o spinta con troppa forza la pallina può superare l'inclinazione, andando così a toccare una lamella posta all'estremità superiore della scatola azionando il meccanismo di tilt.

L'altro meccanismo è l'Astina Tilt: consiste in un'astina ciondolante a cui è attaccato un peso, detto pendolino tilt. L'astina penzola all'interno di un anello metallico (detto anello tilt) ed ogni qualvolta l'astina viene a contatto con l'anello si aziona il meccanismo di tilt. Questo meccanismo serve a limitare le spinte in qualsiasi direzione (infatti essendo circolare agisce su 360°).

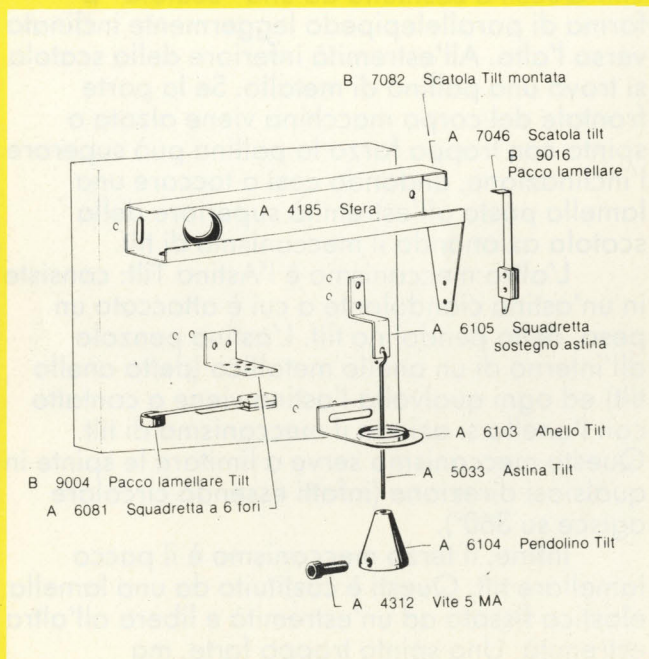
Infine, il terzo meccanismo è il pacco lamellare tilt. Questi è costituito da una lamella elastica fissata ad un'estremità e libera all'altra estremità. Una spinta troppo forte, ma

soprattutto calci nella parte inferiore del corpo macchina e pugni sul frontale, fanno vibrare l'estremità libera facendola venire in contatto con un elemento metallico posto immediatamente sottostante, azionando il meccanismo di tilt.

Di questi tre meccanismi, il più pericoloso ai fini del gioco è l'astina tilt. Infatti, gli altri due meccanismi devono ricevere sollecitazioni molto forti per attivarsi — sollecitazioni che un giocatore esperto non impartirà mai alla macchina, soprattutto perché non servono ai fini del gioco — mentre l'astina tilt può attivarsi in seguito a continue spinte leggere.

Infatti essendo un pendolo, ciascuna successiva spinta contribuirà a far prendere sempre più velocità all'astina e può quindi succedere che un'ulteriore spinta, anche leggera, possa fargli superare il punto critico mandandola a toccare l'anello. Infatti è più difficile che l'astina si attivi in seguito ad una singola forte spinta, che a diverse spinte leggere. Per evitare che il meccanismo si attivi è consigliabile interrompere ogni tanto l'azione continua di spinta, facendo così rallentare il dondolio dell'astina.

Nonostante la presenza di ben tre meccanismi di tilt, il giocatore esperto non deve farsi intimidire. La spinta — moderata — è componente essenziale del gioco e il timore di fare tilt non dovrà mai dissuadervi dal farlo.

L'importante, come già abbiamo detto nel Bonus N° 5, è spingere al momento giusto, cioè quando la pallina è a contatto con un elemento del campo di gioco, cosicché l'energia, ovvero la forza di spinta, possa essere trasferita alla pallina per fargli compiere dei movimenti desiderati.

Finalmente anche in Italia
i videogiochi che fanno "impazzire" l'America.
ACTIVISION®
E fai parte del gioco.
ACTIVAMENTE!
ACTIVISION®
LASER BLAST
ACTIVISION®
BOXIN
ACTIVISION®
TENNIS
ACTIVISION®
PITFALL! TM
ACTIVISION®
KABOON
ACTIVISION®
CHOPPER COMMAND TM
ACTIVISION®
SKIING
ACTIVISION®
ICE HOCKEY
FISH
ACTIVISION®
STAMPEDE®
ACTIVISION®
GRAND PRIX TM
ACTIVISION®
STARMASTER TM
ACTIVISION®
MEGAM
Chiedi il catalogo a
miwa trading s.r.l.
concessionaria esclusiva
per l'Italia.
Via Bragadino, 3
20144 Milano

VIDEOGIOCHI DI SOCIETÀ

ATTUALITÀ

Con i nuovi boardgames della Philips i videogiochi conquistano un'altra postazione nel costume dell'intrattenimento.

di Giovanni Somazzi

Da qualche tempo gli estimatori dei sistemi Atari ed Intellivision hanno una valida ragione per invidiare i possessori di un Videopac: ci riferiamo ai Board Games della Philips.

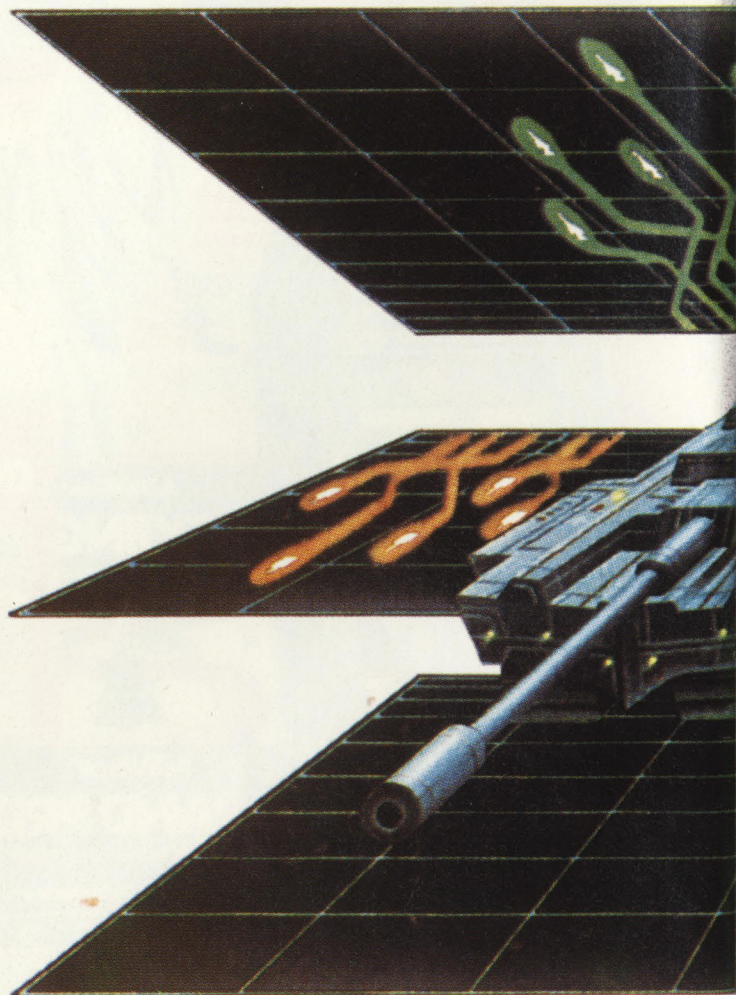
Se avete letto le anticipazioni pubblicate nei precedenti numeri della rivista, già saprete che si tratta di due giochi di società in cui il videogame svolge un ruolo di primissimo piano. Per questo sono diversi dai normali videogiochi, che probabilmente vi siete abituati ad usare negli intervalli di tempo libero della vostra giornata; una partita completa di Board Games potrebbe piuttosto costituire un pretesto per trascorrere una serata o un pomeriggio piovoso in compagnia dei vostri amici.

I due giochi in questione sono "La Conquista del Mondo", in cui i concorrenti si contendono il possesso della Terra mediante trattative diplomatiche e scontri armati, e "Caccia al Tesoro", in cui invece i partecipanti, alla ricerca dei dieci anelli del potere, lottano uniti contro forze soprannaturali.

LA CONQUISTA DEL MONDO

Per lo svolgimento della partita è prevista la presenza di un tabellone di gioco, di sei serie di segnalatori colorati semi-magnetici, che indicano le varie alleanze, e di fiches da 1000, 500 e 100 PBU (unità di potenza di base).

Sul tabellone è raffigurato il mondo, diviso in 43 paesi che sono a loro volta raggruppati in 11 zone geo-politiche; ad ogni paese è assegnato un valore in unità di potenza (che d'ora in avanti per semplicità di esposizione chiameremo PBU) che può variare da 1 a 30, proporzionalmente all'importanza economica e militare di cui gode nella realtà.

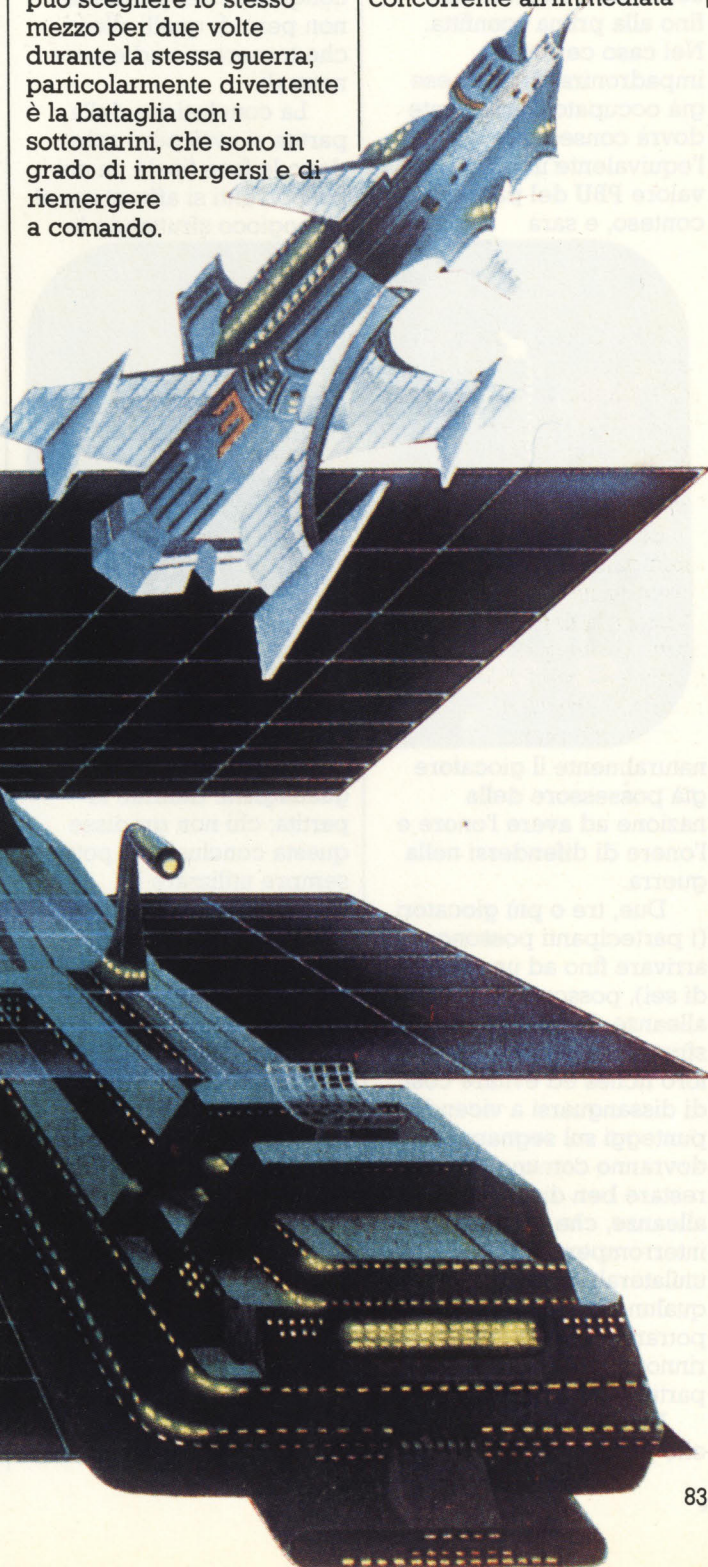
Ogni giocatore sceglie una propria "patria di origine", privilegiando le nazioni con il più alto valore in PBU (USA, URSS 30, Cina 13, ecc.); quindi, a turno, comincia a stringere alleanze con le nazioni della propria zona geopolitica, a condizione che il numero di PBU complessivo degli alleati non sia superiore a quello della madre patria. I PBU conquistati vengono conteggiati su un segnapunti, che deve

essere tenuto sempre aggiornato durante lo svolgimento della partita.

Chi si trova ad occupare una completa zona geo-politica in qualunque fase della partita, riceve un migliaio di PBU in fiches per ogni paese compreso nella zona, escludendo la madre patria.

L'ultimo giocatore nel primo turno ha la facoltà di optare per due possibilità: può allearsi con un paese neutrale che si trovi al di fuori della sua zona, ma anche al di fuori delle zone dei suoi avversari: in questo caso paga la metà del suo valore in fiches, se ne possiede abbastanza, e della stessa quantità aumenta il suo punteggio sul segnapunti; altrimenti, può scegliere di conquistare militarmente un paese neutrale, scatenando una guerra che verrà svolta al videogame.

Entra quindi in scena il Videopac con la sua cartuccia-gioco: gli sfidanti si affrontano al meglio di tre battaglie, in cui possono utilizzare aerei, carri armati o sottomarini. Si possono condurre battaglie tra mezzi differenti, ma non si può scegliere lo stesso mezzo per due volte durante la stessa guerra; particolarmente divertente è la battaglia con i sottomarini, che sono in grado di immergersi e di riemergere a comando.

All'inizio della guerra il computer assegna ad ognuna delle due parti 2500 unità di energia, che si consumano più o meno velocemente, secondo la vostra attività bellica. Rimanendo senza energia, o perdendo due delle tre battaglie, si perde pure la guerra.

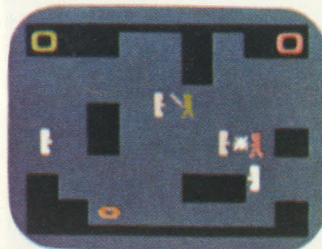
Nel caso di assalto ad un paese neutrale, viene nominato difensore il concorrente all'immediata

sinistra dell'attaccante; il vincitore ha diritto a tante fiches PBU quanta è l'energia dello sconfitto rimasta sullo schermo, ad impossessarsi del nuovo territorio e ad aggiungere il valore di questo ultimo al punteggio; se è l'attaccante ad aver vinto, può acquistare nuove alleanze e continuare ad attaccare fino alla prima sconfitta. Nel caso cerchi di impadronirsi di un paese già occupato, l'attaccante dovrà consegnare l'equivalente in fiches del valore PBU del paese conteso, e sarà naturalmente il giocatore già possessore della nazione ad avere l'onore e l'onere di difendersi nella guerra.

Due, tre o più giocatori (i partecipanti possono arrivare fino ad un massimo di sei), possono stringere alleanze durante la partita, sfruttare la totalità delle loro fiches ed evitare così di dissanguarsi a vicenda; i punteggi sul segnapunti dovranno comunque restare ben distinti, e le alleanze, che si possono interrompere unilateralmente in qualunque momento, non potranno più essere rinnovate per tutta la partita.

Una ragione importante che può spingere i concorrenti a coalizzarsi è quella di privare il concorrente più potente della madre patria, mettendolo così fuori gioco. Gli attaccanti dovranno però prima aver occupato i territori che la circondano. In caso di successo, ci si impadronirà anche dei territori conquistati dal perdente; non però di quelli alleati, che torneranno ad essere neutrali.

La conclusione della partita si avrà però solo dopo la fase finale, in cui i concorrenti si affrontano al videogioco sfruttando le unità di energia guadagnate durante la partita; chi non gradisse questa conclusione, potrà sempre utilizzare le variazioni proposte dalle istruzioni: dichiarare vincitore chi raggiunge il massimo punteggio dopo un tempo prestabilito, o chi totalizza per primo un punteggio predeterminato. Queste due soluzioni, particolarmente la seconda, sono forse più soddisfacenti per chi predilige l'aspetto strategico del gioco.

CACCIA AL TESORO

La confezione comprende un tabellone di gioco, la cassetta, diversi indicatori per il tabellone con i simboli di castelli, mostri, anelli ecc., e due "veline" (una per il G 7000, l'altra per il G 7200) con cui ricoprire la tastiera del Videopac per visualizzare i segnali da impartire al computer durante la partita.

Il videogioco è un po' più complesso del precedente: in un labirinto abbastanza essenziale siete alla guida di due eroi che tentano di agguantare, semplicemente toccandolo, uno degli anelli del potere, sfuggendo agli agguati tesi da un gruppo di mostri. Gli eroi che potete scegliere per affrontare queste imprese sono 4, ognuno con poteri differenti: Warrior impugna una spada per difendersi dagli avversari, mentre Wizard utilizza i suoi magici poteri, simboleggiati da un asterisco bianco, per neutralizzarli. Phantom può attraversare le pareti, mentre Changeling riesce a rendersi invisibile e a non essere così individuato dagli inseguitori.

Se giocate in tanti, ognuno può scegliere uno di questi personaggi ed intervenire a turno ed in combinazione con alleati sempre diversi, altrimenti accontentatevi di utilizzare sempre le stesse armi. Ricordate che giocate in combinazione per uno stesso obiettivo, ed il sacrificio di uno di voi può aiutare il compagno a raggiungere l'anello.

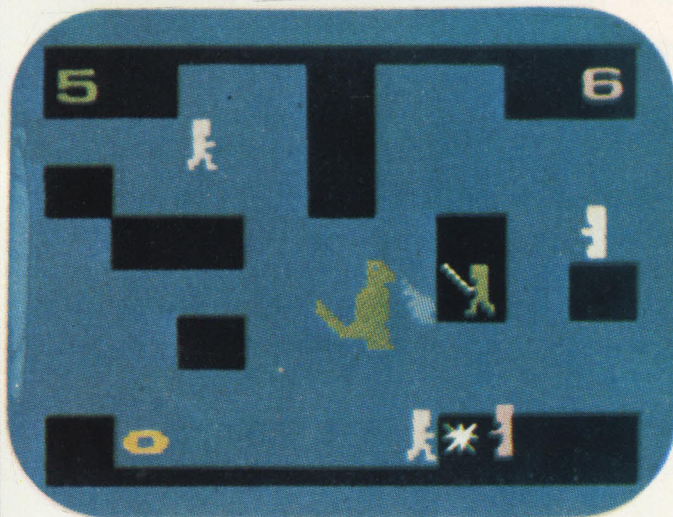
Anche i mostri sono numerosi, con molteplici nomi e poteri: Orcs e Firewraths saranno presenti in ogni labirinto, e cercheranno di raggiungervi per mettervi fuori gioco; i Dragoni sono immortali e sono in grado di colpirvi con dei getti di fuoco; potete soltanto immobilizzarli per qualche istante, come anche gli Incubi, mostri senz'altro repellenti che vi invitano alla fuga già soltanto guardandoli. I loro nomi sono Spydroth Tyrantulus e Doomwinged Bloodthirst.

Pure i labirinti possono presentare delle sorprese: le Prigioni non hanno caratteristiche particolari, ma nelle Caverne di Cristallo i muri diventano invisibili, nelle Stanze Semoventi cercheranno di rinchiudervi, mentre negli Inferni diventa mortale toccarli, perfino per Phantom.

Le moltissime combinazioni di labirinto, eroi e mostri che possono formarsi vengono stabilite sul tabellone, che illustra nel contorno di un'isola 23 ubicazioni di castelli, uniti tra di loro da una fitta rete di strade.

Uno dei concorrenti, che ricoprirà il ruolo del Signore degli Anelli, senza che gli altri giocatori assistano, dispone 10 segnali degli anelli in altrettante ubicazioni di castelli, ricopre 6 di questi anelli con i segnali rappresentanti i mostri (Dragoni o Incubi); infine ricopre tutte le 23 località con altri segnali raffiguranti dei Castelli. Gli altri giocatori ignoreranno così quali siano i 4 Castelli che celano gli anelli, quali siano i 6 in cui gli anelli vengono difesi dai mostri e quali i 13 Castelli vuoti.

Come già accennato, i giocatori agiscono per un obiettivo comune, e quindi possono sconfiggere od essere sconfitti dal Signore degli Anelli tutti insieme. Prima dell'inizio della partita si accordano su quanti turni saranno loro necessari per impadronirsi di tutti gli anelli: se opteranno per 50, 75 e 100 turni il Signore degli Anelli riceverà rispettivamente 4, 6 o 8 carte di possesso. Raccogliendo i 10 anelli entro il numero di turni dichiarato, i nostri baldi eroi avranno vinto: i Castelli vengono visitati uno per uno seguendo le strade dell'isola, e possono verificarsi tre situazioni.

Se il Castello non nasconde anelli, si preme il pulsante "no ring" e quello corrispondente al labirinto che si dovrà affrontare, il cui simbolo è raffigurato sul retro del segnalino. Vi ostacoleranno solo orchi e Firewraths nel vostro tentativo di toccare una freccia, salvarsi e passare ad un altro Castello; in caso di fallimento, potete sempre effettuare un nuovo tentativo, ma nel frattempo avrete sprecato un turno!

Se nel Castello trovate un anello indifeso, dovrete ugualmente conquistarlo nell'appropriato labirinto. Se vi imbattete nell'accoppiata anello-mostro, vi dovrete inserire nel labirinto indicato, aggiungendo il relativo avversario. Se venite sconfitti, potete passare ad un altro Castello e tornare a prendere l'anello più tardi.

Resta solo da spiegarvi che scopo hanno le carte di possesso detenute dal Signore degli Anelli: questi può intervenire nel gioco prendendo il posto di uno degli eroi: l'altro si troverà così a combattere non solo contro i mostri, ma anche contro l'ex compagno d'avventura.

Possono partecipare da 2 a 6 concorrenti: se giocate in due, uno di voi dovrà disporre anelli e mostri all'inizio della partita, ma poi non potrà naturalmente scegliere quali castelli visitare, né potrà verificarsi il "possesso" di uno degli eroi da parte del Signore degli Anelli. ■

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Comprare Computer, per farne che?

Servizio a cura di Marco Gatti

Non c'è dubbio che siamo stati proprio i videogiochi a scatenare l'interesse dei ragazzi di tutte le età per gli home computer e a confermarlo arriva un sondaggio dell'autorevolissimo "New York Times" dove si vede chiaramente che nel software per home e personal computers i programmi di giochi fanno la parte del leone su tutti i mercati del mondo. Da un'altra inchiesta svolta negli Stati Uniti si scopre però che il mercato, proprio per essere tanto giovane, è pieno di contraddizioni: chi ha comprato un computer affascinato dal prezzo stracciato se dovesse rifare la scelta sarebbe influenzato da tutt'altri argomenti, quali per esempio la disponibilità di software o la maggiore conoscenza dei prodotti offerti. Visto che il mercato americano è avanti a noi di almeno due o tre anni, ci sembra indispensabile pubblicare nella nostra sezione dedicata ai computers i principali risultati di questa inchiesta, insieme con qualche notizia riguardo ai movimenti che stanno avvenendo nel mondo del software. Con la speranza che un'analoga inchiesta condotta in Italia fra un paio d'anni dimostri che essere un poco in ritardo ha anche i suoi aspetti positivi, non ultimo quello di poter fare tesoro delle esperienze altrui.
Partiamo dalla tabella senz'altro più interessante, quella che si riferisce alle motivazioni che hanno portato all'acquisto di un computer (C). Abbiamo paragonato i dati a quelli relativi alle motivazioni di chi ha comprato un videogioco (V) e, come vedremo, questi ultimi dimostrano una "maturità" molto maggiore.

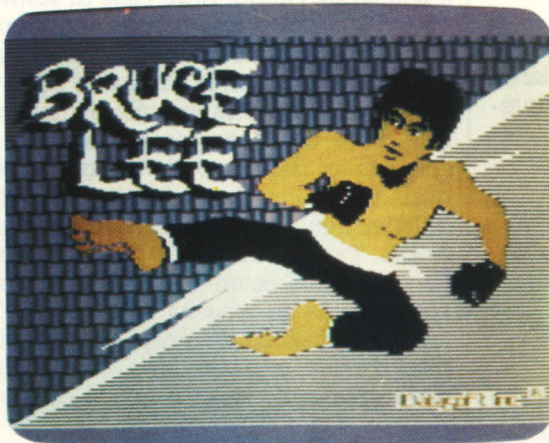
COSA TI HA GUIDATO NELLA SCELTA DI ACQUISTO?

	C	V
DISPONIBILITÀ DI SOFTWARE	7.9%	27.9%
NOTORIETÀ DELLA MARCA	23.2%	19.4%
PREZZO	46.5%	14.8%
CONSIGLI DI AMICI	11.0%	11.7%
POSSIBILITÀ DI ESPANSIONE	3.0%	2.8%
ALTRI MOTIVI	3.7%	15.6%

SE OGGI DOVESSI COMPRARE UN NUOVO COMPUTER, COSA TI GUIDEREBBE NELLA NUOVA SCELTA?

	C	V
DISPONIBILITÀ DI SOFTWARE	39.0%	44.0%
ESPERIENZA PRECEDENTE	20.0%	19.4%
NOTORIETÀ DELLA MARCA	15.3%	14.9%
PREZZO	20.6%	13.3%
CONSIGLI DI AMICI	3.1%	2.1%
CAPACITÀ DI ESPANSIONE	4.4%	1.6%
CONSIGLI DEI RIVENDITORI	0.3%	0.3%
ALTRI MOTIVI	2.2%	2.1%

(totali superiori a 100% in seguito a risposte multiple)

Il criterio del basso prezzo dunque, almeno nel primo acquisto, si rivela quello dominante, quasi che il computer fosse un detersivo qualunque. È un metro di giudizio da assoluti incompetenti, e infatti nella seconda tabella si vede che solo il 20% degli utenti userebbe di nuovo lo stesso criterio. Per i videogiochi invece, forse perché chi si compra una consolle sa già prima che cosa vuole dal suo sistema, il prezzo influisce ben poco: è la dimostrazione lampante che il computer, a differenza del videogioco, è ancora per molti quella sorta di oggetto misterioso che può sì giocare con noi, far di conto e ... e poi chissà cos'altro, forse fare quasi tutto.
Quando poi uno si trova davanti la sua bella tastiera collegata col televisore e prova a dare un'occhiata al libretto d'istruzioni ci mette poco a capire che non è tutto così semplice (ma nemmeno così difficile) come immaginava, e allora comincia a porsi il problema di quali programmi già fatti esistano, di quanto costino, di come si adattino a risolvere i suoi problemi. Per chi non si è premurato di vedere con attenzione i cataloghi del software compatibile con il suo computer, cominciano i guai: o uno decide di far tutto da sé inventandosi la nuova professione di programmatore, o il computer finisce in un armadio molto presto in attesa di essere rivenduto come usato.
Ma diamo un'occhiata a un altro paio di tabelle sempre

tratte dall'inchiesta MART, riguardanti questa volta il software.

QUANTI PROGRAMMI HAI COMPRATO ALL'ATTO DI ACQUISTO DEL COMPUTER?

NESSUNO	48.6%
UNO	21.4%
DUE	14.6%
TRE	6.9%
QUATTRO O CINQUE	4.0%
DA SEI A NOVE	3.5%
DIECI O PIÙ	0.0%

QUANTI PROGRAMMI HAI COMPRATO DA QUANDO HAI UN COMPUTER?

NESSUNO	31.7%
UNO	15.4%
DUE	11.6%
TRE	7.8%
QUATTRO O CINQUE	13.8%
DA SEI A NOVE	9.1%
DA DIECI A NOVE	9.1%
DIECI O PIÙ	8.3%

Anche qui l'immaturità e l'impreparazione di chi si avvicina per la prima volta a un computer è lampante: quasi la metà degli acquirenti si compra il computer puro e semplice, senza nemmeno uno di quei programmi per imparare a usare il Basic e che rendono tanto più facile e amichevole il primo approccio con la macchina. Il fenomeno deriva probabilmente dal duplice aspetto del medesimo atteggiamento, e cioè un complesso di superiorità-inferiorità nei confronti della macchina, atteggiamento che il bombardamento pubblicitario delle varie case produttrici contribuisce ben poco ad attenuare.

Il profano, magari attirato in un primo momento dai videogiochi, comincia ad accarezzare l'idea di possedere una consolle che sia al tempo stesso un computer. All'inizio non ne sa nulla, non ha la più pallida idea di come dialogare con la macchina e teme che non ne sarà mai capace, a meno di approfonditi studi di anni.

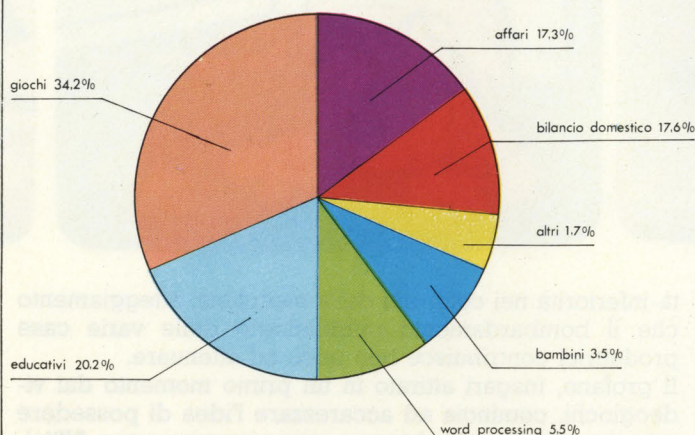
La pulce nell'orecchio però comincia a lavorare e il nostro profano si mette ad ascoltare i discorsi degli amici sull'argomento, i dibattiti in tv e scorre con attenzione tutta la pubblicità che trova sui giornali e riviste.

Legge di RAM, di K, di unità a disco e soprattutto di prezzi, l'unica cosa che gli è chiarissima senza dover chiedere niente a nessuno. Da qualche tempo inoltre, da quando il computer sta assomigliando sempre più a un elettrodomestico e sempre meno a una macchina per ufficio, le pubblicità insistono sulle sue applicazioni più domestiche quali giochi, programmi educativi per bambino anche piccolissimi, ricettari di cucina, contabilità domestica, aiuto nei compiti a casa.

Il buon profano, che a questo punto non lo è più del tutto e per il quale i termini delle pubblicità stanno cominciando ad avere un certo significato, nella maggior parte dei casi pensa allora che una volta messe le mani su un computer sufficientemente potente tutto sarà un gioco da ragazzi. Si mette allora a confrontare la capacità di memoria dei vari home computer e, a parità di potenza di RAM, si orienta quasi invariabilmente su quello che costa di meno. Ascolta molto raramente i consigli del rivenditore e, dopo un po' di titubanza, si orienta deciso nell'acquistare il prescelto.

Che le cose vadano più o meno così lo si può dedurre anche da un altro dato dell'indagine "MART", dove si vede che l'acquisto viene effettuato nel 50 per cento dei casi nel primo negozio di computer nel quale entra il profano; solo il 10.8 per cento dei compratori gira prima per tre o quattro negozi e poi, dopo aver chiesto dimostrazioni e informazioni dettagliate, si decide a uscire con lo scatolone in polistirolo sotto il braccio. Le cose ovviamente cambiano con il passare del tempo e si può vedere come il possessore di computer inizi molto presto ad attrezzarsi con software già pronto per sfruttare al meglio le possibilità del suo nuovo acquisto.

SOFTWARE: PERLOPIÙ GIOCHI

Avevamo cominciato col dire che i giochi, tra il software venduto, sono di gran lunga i più popolari. Vediamo come si divide la "torta" del software, includendo in questa cassette, cartucce e floppy disk.

Se uniamo i giochi veri e propri con i programmi cosiddetti educazionali (che sono spessissimo giochi con fini istruttivi) vediamo che si arriva al 55 per cento, vale a dire che gli home computer sono usati finora nella maggior parte dei casi come dei videogiochi. Il fatto curioso è che l'età media dei possessori di computer è di 36.3 anni e – fatto ancora più sorprendente – quella dei possessori di videogiochi domestici è solo di poco inferiore, 33.2 anni. Ma è ovvio che questi dati riflettono l'età dei lettori di New York Times.
Analizzando questi dati, diventa allora evidente il motivo dell'esplosione dei programmi di gioco alla quale abbiamo assistito al recente Consumer electronic Show di Chicago, dove le case di software facevano a gara nel presentare dischi e cartucce compatibili con Atari, Vic 20 e Texas Instrument, tanto per citare i più diffusi. Fare un elenco di questi nuovi giochi, oltre che inutile, corre il rischio di essere anche un po' frustrante, dato che prima che tutto questo bendidìo arrivi qui da noi passerà sicuramente un certo tempo. Per ora avremo a disposizione le cartucce per home computer prodotte da HES, Thorn EMI, Imagic, Activision e Sirius Software, oltre naturalmente a quelle fatte direttamente dalle case che costruiscono hardware, Sinclair, Commodore, Atari e Texas in testa.
La Imagic ha già pronte due versioni dei suoi famosissimi "Atlantis" e "Demon Attack" per il Vic, mentre la Activision sta producendo "Kaboom" e "River Raid" in edizione molto migliorata, compatibili con gli Atari 400 e 800. Anche la CBS Electronics, distributrice del sistema Colecovision, si è lanciata nel mercato del software: due i titoli per Vic 20 e Atari, "Mountain King" e "Boulders and Bombs". Nel primo il giocatore deve riuscire ad avvicinare un vago Spirito di fuoco e farsi da lui aiutare ad aprire la camera in cui si custodisce una mitica corona d'oro e con questa riguadagnare la cima della montagna da cui è partito. La CBS ha in preparazione altri due titoli, e non è che l'inizio! Altre case di software che hanno già invaso il mercato americano con programmi di gioco per Vic, Commodore 64 e Atari sono la Synapse, la TG Products, la Spinnaker, la Tronix, la Softsync, la Broderbund e tante altre da riempire una pagina intera.
Una delle case che sta producendo i programmi più spettacolari dal punto di vista grafico è la Datasoft, della quale dovrebbe essere imminente la distribuzione anche in Italia. Sono cartucce, cassette e floppy disk per Atari, Apple, Tandy Trs-80, Vic 20 e Commodore 64: si va dal famosissimo Zaxxon ad "adventure games" come Sands of Egypt, da simulazioni militari come Fathom's 40 (perfetta riproduzione del posto di comando di un sommergibile atomico in battaglia) a giochi ispirati a personaggi dello spettacolo quali il mitico karateka Bruce Lee o il sinistro JR dei Dallas.
Nel frattempo la ricerca tecnologica, visto l'enorme successo dell'uso "giocoso" del computer, sta facendo passi da gigante: in un futuro non tanto lontano (già ci sono i prototipi) i personaggi dei nostri giochi non saranno più immagini abbozzate elettronicamente ma veri e propri attori che vivranno sullo schermo avventure che avranno esiti diversi a seconda delle nostre scelte.
L'applicazione dei videodischi ai computer infatti ci permetterà di determinare noi stessi le immagini che si succederanno sul video: ce la faremo ad arrivare in tempo per vedere in faccia l'assassino del barone? Saremo tanto bravi da mettergli le manette prima che la sua lama faccia altre vittime? O finirà invece tutto in un bagno di sangue (e nel conseguente game over)? Ai posteri l'ardua sentenza.

SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

GRAND MASTERMIND

Un supergioco dedicato da VIDEOGIOCHI a chi ama gareggiare in intelligenza

di Stefano Guadagni

Sapete, o lettori, come si gioca a Mastermind? Si è in due: fra i due vi è un tabellone, fondamentalmente costituito da una serie di, chiamiamoli così, tempietti, ciascuno dei quali è costituito da 4 finestrelle. In ogni finestrella possono essere sistemate due pedine: una delle due ha una forma particolare, ad esempio un quadrato, un triangolo o un esagono; l'altra, tonda, ha un colore ben definito: rosso, blu, verde, e così via.
Quindi la scatola del gioco contiene un bel numero di pedine-forma e di pedine-colore.
Il giocatore A dispone di un suo "tempietto" nascosto agli occhi del giocatore B: in esso sistema quattro coppie forma/colore, scegliendo – non visto – le pedine che fanno al caso suo.
Quando è pronto, il giocatore B sistema nel suo primo "tempietto" le quattro combinazioni di forma/colore che, forse, potrebbero corrispondere a quelle sistemate dal giocatore A nel suo "tempietto" nascosto.
Inutile dire che le probabilità di avere azzeccato variano in funzione della varietà di forme e della varietà di colori a disposizione.
Se il gioco fosse limitato ad una sola forma (per esempio il triangolo) e ad un solo colore (per esempio il verde), il giocatore B non avrebbe altra possibilità che quella di azzeccare al 100% la disposizione "inventata" dal giocatore A: nelle quattro finestre del suo tempietto, infatti, non può fare altro che sistemare quattro coppie triangolo/verde, esattamente come il giocatore A, anch'egli costretto a questa unica scelta.
Se invece le possibilità offerte ed entrambi fossero ripartite su due forme, per esempio triangolo e quadrato (T e Q) di un solo colore (verde) ecco che le possibili disposizioni sono:

finestra n....	1	2	3	4
forma	T	T	T	T
forma	T	T	T	Q
forma	T	T	Q	T
forma	T	Q	T	T
forme	Q	T	T	T
forme	T	T	Q	Q
forme	T	Q	T	Q
forme	Q	T	T	Q
forme	Q	T	Q	T
forme	Q	Q	T	T
forme	T	Q	Q	T
forme	Q	T	Q	T
forme	T	Q	Q	Q
forme	Q	T	Q	Q
forme	Q	Q	T	Q
forme	Q	Q	Q	T
forme	Q	Q	Q	Q

è cioè 16 possibilità diverse.
Le cose si complicherebbero ulteriormente se ognuna delle due forme Quadrato e Triangolo potesse essere abbinata non ad un solo, ma a due colori diversi: in questo caso gli elementi da combinare sono quattro.
Se indichiamo con QV il quadrato verde, con QG il quadrato abbinato al giallo, con TV il triangolo di colore verde, e con TG il triangolo accoppiato con il colore giallo... provate un po' voi a stabilire tutte le possibili combinazioni.
Noi, qui, proseguiamo con la descrizione del gioco. Il giocatore A, dunque, ha formato una sua disposizione che il giocatore B deve indovinare. Chiamiamo d'ora in poi CASELLE le finestre.

DISPOSIZIONE DA INDOVINARE

caselle ...	1	2	3	4
forma	T	Q	T	Q
colori	V	G	G	V

Il giocatore A, all'oscuro di tutto se non del fatto che quattro sono gli elementi che egli può permutare nelle quattro caselle (e cioè: TV, TG, QV, QG) azzarda una sua ipotesi, naturalmente priva di qualsiasi indizio:

DISPOSIZIONE IPOTESI N. 1

caselle ...	1	2	3	4
forma	Q	T	T	Q
colori	V	G	V	G

A questo punto tocca al giocatore A, il quale deve rispondere alla ipotesi del suo interlocutore in questo modo:

a) indicare quante combinazioni giuste (forma e colore abbinate correttamente) si trovano nella casella giusta (nel nostro caso nessuna: in nessuna delle quattro caselle del giocatore A esiste la coppia forma/colore ipotizzata nella stessa casella del giocatore B).

b) indicare quante combinazioni giuste (forma e colore abbinati correttamente) si trovano in una casella diversa da quella in cui la stessa combinazione di

ZX MASTER MIND ©ECO83
Devi scoprire il codice segreto, formato da 4 caselle,ognuna delle quali contiene una combinazione Forma/Colore. Dopo ogni tentativo ti saranno date le seguenti indicazioni:
per ogni coppia Forma/Colore giusta nella casella giusta
per ogni Forma o Colore giusto nella casella giusta
per ogni coppia Forma/Colore giusta in una casella sbagliata
per ogni altra possibilita'
LIVELLI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
FORME: 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 6
COLORI: 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 7 8

Schermo iniziale

forma e colore è stata proposta (nel nostro caso QV proposto da A nella casella 4 è stato ipotizzato da B nella casella 1; TG, proposto da A nella casella 3 è stato ipotizzato da B nella casella 2; TV, proposto da A in 1, è ipotizzato da B in 3, mentre TG, proposto da A in 3, è ipotizzato da B in 2: quindi A segnalerà a B il seguente messaggio: 4 combinazioni forma/colore appropriate sono state sistemate nella casella sbagliata).

c) quante forme si trovano in una casella giuste, ma accoppiate con un colore sbagliato, e quanti colori si trovano in una casella giusta, ma accoppiati a una forma sbagliata.
Nel nostro caso abbiamo esattamente 2 forme e 2 colori, quindi in totale 4 segnalazioni di questo tipo, ma non dobbiamo segnalare nulla perché tutte le forme e i colori sono già stati segnalati.
In altre parole: questa segnalazione si fa solo per le abbinate forma/colore che assolutamente non compaiono nella combinazione proposta, se o la forma o il colore però sono sistemati in una casella in cui anche nella combinazione proposta c'è quella forma o quel colore.

Per chiarire quest'ultima circostanza facciamo questo altro esempio:

A) DISPOSIZIONE PROPOSTA (da indovinare)

caselle...	**1**	**2**	**3**	**4**
forme	**Q**	**Q**	**Q**	**Q**
colori	**V**	**V**	**V**	**V**

B) DISPOSIZIONE IPOTIZZATA (da verificare)

caselle...	**1**	**2**	**3**	**4**
forme	**T**	**T**	**Q**	**Q**
colori	**G**	**V**	**G**	**V**

abbiamo una forma/colore giusta al posto giusto: è quel QV che in entrambe le disposizioni appare nella casella

4. Abbiamo un colore verde giusto nella casella 2, ma la forma è sbagliata, e abbiamo un quadrato giusto nella casella 3, ma è sbagliato il colore: quindi due segnalazioni del tipo c).
In tutto il giocatore A ha fornito al giocatore B tre indicazioni: la quarta, mancante, sta a indicare che in un'altra casella (noi sappiamo che è la 1, ma il giocatore B lo ignora) sia la forma sia il colore sono sbagliati.

PERCHÈ IL COMPUTER?

Questo il meccanismo del gioco: per i tre tipi di indicazione ci si mette d'accordo su simboli appropriati, e il giocatore B, tenendo conto di tutte le indicazioni che man mano gli vengono fornite e confrontandole con i vari cambiamenti da lui ipotizzati, deve risalire, nel minor numero di mosse, a ricostruire la combinazione esatta proposta dal giocatore A.
Questo gioco, per chi ama i giochi di intelligenza e di deduzione logica, è entusiasmante, soprattutto giocato nelle versioni più complesse, a 5 o 6 forme e 5 o 6 colori: le combinazioni possibili, in quel caso, superano il milione, e ricostruire quella proposta in una decina di tentativi è di grande soddisfazione.
Purtroppo chi si diverte è solo il giocatore B, quello che deve indovinare la combinazione proposta dal giocatore A: questi, viceversa, si annoia, poiché deve aspettare le lunghe meditazioni del giocatore B, e, una volta che egli sia ben determinato nella sua nuova ipotesi, deve far un noioso computo delle varie segnalazioni da mandare al suo... avversario. E, non di rado, sbaglia, in questo suo delicato e noiosissimo compito, mandando all'aria tutto il gioco.
Ed è per questo che ci è venuto in mente il computer: esso non conosce né la noia né l'errore, e quindi è in grado di svolgere perfettamente il ruolo del giocatore, in modo che tutti i giocatori B del mondo possano finalmente giocare quanto lo desiderano a Mastermind senza dover elemosinare ad amici e conoscenti il penoso e poco gratificante ruolo di essere, loro malgrado, il giocatore A.
Non abbiamo trovato però programmi soddisfacenti: di conseguenza abbiamo preso il nostro bravo Spectrum e gli abbiamo insegnato ad essere un perfetto Grand Masterminder. Spiegarvi per filo e per segno come abbiamo fatto è un'impresa ardua.
Ci limitiamo dunque a elencarvi le funzioni svolte dal nostro fedele computerino, e, poco dopo, a fornirvi il listato del programma suddiviso in blocchi operativi. Quest'ultimo accorgimento permetterà ai più audaci di azzardare qualche modifica, sapendo dove mettere le mani.

ZX MASTER MIND by VIDEOGIOCHI

Dopo aver dato succinte spiegazioni sul funzionamento del gioco, da considerare attentamente, perché forniscono la chiave di lettura dei simboli con cui il computer vi trasmetterà i suoi tre messaggi, l'utente deve decidere il livello di gioco.
Una tabellina mostra che a ogni livello di gioco corrispondono diverse possibilità di scelta fra forme e colori.
Noi abbiamo optato per dodici livelli di gioco, ma vi diciamo subito che l'ultimo (6 forme e 8 colori) non solo è difficilissimo (si tratta infatti, usando il gergo appropriato di quella disciplina che va sotto il nome di analisi combinatoria, delle disposizioni di 48 oggetti, 6 forme × 8 colori, a quattro a quattro, ossia di 4.669.920 possibilità!), ma è anche di fatto irrealizzabile poiché utilizzando l'ottavo colore, che è il bianco, abbiamo la forma stampata in bianco su fondo bianco, e quindi non possiamo più vedere la forma stessa!
Questo inconveniente si può risolvere con un'opportuna modifica nel programma, che prescriva che tale combinazione di forma/colore sia in effetti stampata in negativo, ossia forma bianca su fondo nero: agli spectristi il compito... Si tenga comunque presente che nella versione più sofisticata del Mastermind (marca Invicta) da tavolo si può giocare con 6 forme e 6 colori, che nel nostro programma equivalgono, come mostra la tabellina, al livello 10 (1.413.720) possibilità).
Una volta entrato il livello di gioco, il computer provvede a stampare il "tabellone" e a proporre, senza però rivelarla, la sua disposizione di quattro forme/colori: forme e colori sono scelti nell'ambito di quanto consentito dal livello di gioco in atto.
Il giocatore, ora, può iniziare a fare la sua ipotesi: il computer gli richiede nell'ordine il numero di casella, il carattere corrispondente alla forma, il numero corrispondente al colore: numeri e caratteri sono illustrati nel settore alto/destra dello schermo. Tutte le risposte non valide sono rifiutate; ogni domanda è punteggiata da un BEEP; le domande relative alle opzioni (livello, conferma, continuare) sono sottolineate da una sequenza di BEEP. Per facilitare il compito del giocatore, aiutando la sua memoria, la disposizione proposta non fornisce solo la visualizzazione della forma nel suo colore, ma è accompagnata dalle lettere e dai numeri corrispondenti a ciascuna forma e a ciascun colore.
Sempre per facilitarlo la casella attualmente in via di definizione lampeggia: se non è ancora stata definita o modificata il numero della casella è su fondo grigio, se è già stata definita o modificata è su fondo bianco.
Quando il computer si accorge che tutte e quattro le caselle sono state definite o modificate, allora chiede se la disposizione così ipotezzata deve considerarsi confermata o se il giocatore desidera apportare nuove modifiche.
In caso di conferma la stessa disposizione viene riportata nel tabellone a sinistra dello schermo, incolonnata con le altre già fatte: ce ne stanno nove, la decima viene a cancellare la prima, la diciannovesima cancella la decima e così via.
Contemporaneamente il computer confronta la disposizione ipotizzata con la sua, e, a lato della disposizione testé riportata, visualizza i simboli relativi ai messaggi di cui abbiamo parlato: per ogni messaggio, un simbolo.
Avrete notato che il computer, così come il giocatore A del Mastermind classico, non dice **quali** colori e/o forme siano state azzeccate, ma semplicemente **quante**.
Dopo i messaggi il computer chiede se il giocatore vuole continuare o arrendersi.
Se continua si dispone nuovamente all'accettazione di una ipotesi: tutti i numeri di casella passano su fondo

grigio, e il giocatore li può modificare tutti: se conferma una combinazione forma/colore non ha che da entrare ENTER senza specificare altro.
Se il giocatore si arrende, nelle caselle riservate all'ipotesi in corso si visualizzano le forme/colore proposte dal computer stesso.
La fase successiva è quella di ricominciare con un'altra partita.
Lo stesso avviene dopo l'eventuale, e agognata, vittoria: in questo caso però il computer avrà deliziato il già felice vincitore con un inno di vittoria e gli avrà comunicato il suo punteggio, il quale tiene conto del livello di gioco e del numero di ipotesi fatte per raggiungere il successo.
Particolare interesse: se il giocatore azzecca alla prima ipotesi, il computer non comunica HAI VINTO, ma semplicemente FORTUNA, e non assegna alcun punteggio.

CONCLUDENDO

Non possiamo tracciare un bilancio di questo programma: lo abbiamo fatto noi, e chiaramente ci sembra meraviglioso!
Possiamo tentare di essere obiettivi, dicendo che l'impostazione grafica è molto chiara, la routine di valutazione presenta un indesiderato margine di discrezionalità: la valutazione "forma/colore giusto ma nella casella sbagliata" spesso si sovrappone ad altre già fatte. È un problema che capita anche nel Mastermind normale e che di solito viene risolto con accordi preventivi fra i giocatori.
Per spiegarvelo meglio possiamo dirvi che nel nostro secondo esempio avevamo segnalato QV (4ª casella) come messaggio 'a' (forma/colore giusto nella casella giusta). Se però guardate bene, possiamo segnalarlo anche come messaggio 'c' (forma/colore giusto, ma nella casella sbagliata): infatti è così se consederate che nell'ipotesi del giocatore B la coppia QV si trova nella casella 4 mentre nella proposta del giocatore A si trova la stessa coppia **anche** nella casella 1.
Il fatto dunque di fornire due messaggi per la stessa casella ipotizzata, può in alcuni casi fornire un'indicazione in più, in altri casi, invece, può confondere le idee. Il gioco, in sé, è molto bello e solletica chi ama la propria intelligenza: questo possiamo dirlo senza alcun complesso, perché non lo abbiamo inventato certo noi.
Lo Spectrum, con la sua capacità di definire caratteri, di dare indicazioni di stampa indipendenti l'una dall'altra, ottenendo uno schermo movimentato da colori, flash e brillantezze diverse, dà il meglio di sé.
Il programma è totalmente in BASIC: lo si può modificare a piacimento, dunque, ma attenzione a non voler strafare! il 16 k è ai limiti delle sue possibilità, i numerosi caratteri ridefiniti (6 forme, un simbolo, i numeri 10, 11 e 12 dei livelli) occupano la memoria necessaria, e la volontà di mantenere la leggibilità del programma ha imposto in molti casi uno sfruttamento parziale della memoria disponibile.

UN PO' DI STRATEGIA

A qualsiasi livello stiate giocando, vi conviene sacrificare le prime ipotesi a una "ricerca a tappeto": provate dunque sempre a impostare la prima ponendo nelle quattro caselle un'unica forma e un unico colore. Se non ne consegue alcun messaggio da quel momento potete eliminare totalmente dal vostro orizzonte quella forma e quel colore: non ci sono. È come se giocaste, da questo momento, a due livelli di difficoltà in meno.
Questa è l'ipotesi più fortunata, a parte quella, totalmente casuale, di aver azzeccato una, o meglio ancora due, segnalazioni di tipo 'a', ossia "forma/colore giusti al posto giusto".
Se ottenete una segnalazione di tipo 'c' (forma/colore giusti al posto sbagliato) vi conviene far ruotare la casella più sospetta – il sospetto lo si ricava dalle segnalazioni precedenti – finché non avete la soddisfazione di un messaggio di tipo 'a': adesso sapete esattamente qual'è la forma/colore cui il computer si riferiva.
Tenete nota su un foglio di carta di tutte le forme, i colori, le forme/colori che, in base alle segnalazioni, possono essere presenti o devono essere escluse: in breve sarete in grado di interpretare meglio i messaggi, poiché il computer si limiterà a dirvi "quanti", ma voi sarete in grado di stabilire, con sempre migliore precisione, "quali".

MASTERMIND ZX

Ecco, qui di seguito, il listato del nostro ZX MASTERMIND. Per renderne più agevole tanto la ribattitura quanto l'eventuale lettura e comprensione, lo abbiamo suddiviso a blocchi.

BLOCCO N. 1 INIZIALIZZA E SPIEGA

```
  10 DIM u$(4): DIM u(4)
  20 DIM x$(4): DIM x(4)
  30 DIM k$(4): DIM k(4)
  50 DIM g(4)
  90 BORDER 6: PAPER 7: INK 0
 100 BRIGHT 0: FLASH 0: CLS
 110 PRINT "[illegible]"
 120 PRINT INK 3,AT 0,10;"MASTER
MIND"
 130 PRINT INK 0,AT 0,27;"©[illegible]83"
 140 PRINT INK 0;"Devi scoprire
il codice segreto,"
 150 PRINT "formato da 4 caselle
,ognuna del-"
 160 PRINT "le quali contiene un
a combinazio"
 170 PRINT "ne Forma/Colore.";
 179 PRINT " Dopo ogni tentativo
 ti saranno date le seguentiindi
cazioni:"
 180 LET h=0: GO SUB 2000: LET A
$=CHR$ (144)
 190 PRINT INK 2;A$;
 200 PRINT INK 1;" per ogni copp
ia Forma/Colore giusta nella cas
ella giusta"
 230 PRINT : PRINT INK 1;"▒ per
ogni Forma o Colore giusto nella
 casella giusta"
 260 PRINT : PRINT INK 1;"▒ per
ogni coppia Forma/Colore giusta
in una casella sbagliata"
 270 PRINT : PRINT INK 1;"▒ per
ogni altra possibilita'"
 280 FOR h=3 TO 11: GO SUB 2000:
 NEXT h
```

Si dimensionano gli arrays necessari.
Colori e forme scelte dal computer: k$ e k.
Colori e forme del giocatore: x e x$.
Caselle contenenti una coppia giusta: d.
Colori e forme precedenti: u e u$.
Notare che alla linea 180 avviene un primo caricamento di dati, e cioè si carica in a$ il primo carattere speciale.
Alla linea 280 si caricano tutti gli altri caratteri speciali, ossia le forme.
Questa parte del programma non sarà più rivisitata.

BLOCCO N. 2 LIVELLI

L'ultimo caricamento di dati si ha dopo che l'utente ha definito, guidato dalla tabellina visualizzata, il livello di gioco.
In tutto il programma j e h sono usati come variabili di controllo delle FOR...NEXT.
L è il livello prescelto, lf è il numero di forme previsto in funzione del livello, ed lc il numero di colori. LF e LC vengono determinati dal blocco DATI alla linea 3000.

```
 400 PRINT : PRINT INK 1; PAPER
5;"LIVELLI: 1■2■3■4■5■6■7■8■9■J■
K■L"
 410 PRINT INK 2;"FORME■■: 2■2■3
■3■4■4■5■5■6■6■6■6"
 420 PRINT INK 3;"COLORI■■: 1■2■2
■3■3■4■4■5■5■6■7■8"
 430 GO SUB 1700: INPUT "scegli
il livello (1-12) ";l
 440 IF l<1 OR l>12 THEN GO TO 4
30
 450 FOR h=1 TO l
 460 READ lf,lc
 470 NEXT h: RESTORE
 480 FOR h=1 TO 80: READ z: NEXT
 h
```

BLOCCO N. 3 TABELLONE

Non necessita alcun commento. Notare solo come siano state tracciate tutte le cornici con un'unica FOR...NEXT.

```
 490 LET ny=0
 500 LET np=0: BRIGHT 0: PAPER 7
: CLS
 510 FOR j=0 TO 31
 520 PAPER 3: PRINT AT 1,j;" "
 530 IF j<=18 THEN PRINT AT 21,j
;" "
 540 IF j<=21 THEN PRINT AT j,0;
" ": PRINT AT j,18;" "
 550 IF j<=11 THEN PRINT AT j,19
;" ": PRINT AT j,31;" "
 560 IF j>19 AND j<31 THEN PRINT
 AT 11,j;" ": PRINT AT 13,j;" ":
 PRINT AT 19,j;" ": PRINT PAPER
0;AT 15,j;" ": PRINT PAPER 0;AT
17,j;" "
 565 PRINT PAPER 0;AT 15,31;" ":
 PRINT PAPER 0;AT 17,31;" "
 570 IF j>=3 AND j<=19 THEN PRIN
T INK 0;AT j,12;"■■■■"
 580 NEXT j
 585 PRINT PAPER 7;AT 14,21;"1
2  3   4"
 590 INK 7: PRINT ;AT 1,2;"ZX  M
ASTER MIND   "
 600 PRINT AT 21,2;"PROVE     ESI
TI"
 605 PRINT AT 13,22;"CASELLE"
 610 PRINT AT 11,20;"FORME/COLOR
I"
 615 PRINT AT 19,20;"PROVA n.■"
 620 INK 0: PAPER 7
 630 PRINT AT 16,20;"■ ■■ ■■ ■■
■"
 640 PRINT AT 21,20;"livello n."
;l
```

BLOCCO N. 4 ESTRAE LA DISPOSIZIONE DA INDOVINARE

Tutto il programma sarebbe risultato un po' più semplice se anziché delle forme ci fossimo accontentati di far apparire delle lettere, e cioè le stesse che vengono inserite per richiamare le forme. Ma sarebbe stato anche meno elegante; i caratteri-forma hanno codici da 148 in su, i caratteri alfabetici minuscoli che servono come INPUT per richiamare i caratteri forma hanno codice da 98 in su, i caratteri alfabetici maiuscoli utilizzati sul video per indicare l'associazione fra carattere-forma e carattere alfabetico hanno codici da 65 in su. Basta aggiungere o togliere la differenza fra i vari codici, e il gioco è fatto: una complicazione da poco per ottenere molta eleganza in più.
Attenzione: quando battete la linea 735 il contenuto della stringa deve essere con lo shift grafico! Dopo il primo RUN gli stessi caratteri si mutano in quelli definiti dal blocco dati.
Quindi q$ è una stringa che contiene tutti i caratteri-forma.

```
 700 FOR j=1 TO 4
 710 LET k(j)=INT (RND*lc)
 720 LET k$(j)=CHR$ (147+INT (RN
D*lf))
 730 BEEP .1,40: NEXT j
 735 LET q$="D E F G H I"(1 TO 2
*lf-1): LET q=INT (LEN (q$)/2)
 740 FOR j=1 TO lf
 750 PRINT PAPER 3; INK 7;AT 1,2
3-q+j*2;CHR$ (64+j)
 760 PRINT PAPER 7; INK 0;AT 2,2
5-q;q$
 770 NEXT j
 780 FOR j=1 TO lc
 790 PRINT PAPER 3; INK 7;AT 2+j
,19;j
 800 BRIGHT 1: PRINT PAPER j-1;
INK 7;AT 2+j,25-q;q$
 810 NEXT j
```

BLOCCO N. 5 SUBROUTINES DI SERVIZIO

Il "punto interrogativo musicale", la stampa forma e del colore giusto, la lettura dei dati.

```
1700 FOR s=1 TO 12
1710 BEEP .01,12+2*s
1730 NEXT s
1740 RETURN
1800 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 15,
m;CHR$ (CODE (f$)-32): PRINT PAP
ER 0; INK 7;AT 17,m;col: PRINT P
APER 7; INK x(cs);AT 18,m;x$(cs)
1810 RETURN
2000 FOR j=1 TO 8
2010 READ w: POKE USR CHR$ (144+
h)+j-1,w
2020 NEXT j: RETURN
```

BLOCCO N. 6 FORMAZIONE DELL'IPOTESI DI GIOCO

Il computer chiede casella/forma/colore: è anche possibile confermare i dati stabiliti nell'ipotesi precedente (ecco perché abbiamo dimensionato u$ e u...).
Tutte le risposte che esulano dal campo sono rifiutate, con ripetizione della domanda e del segnale acustico.
Fare attenzione, perché l'INPUT "forma" accetta solo

lettere minuscole (basta impostare così i CAPS SHIFT fin dall'inizio).
Fare accettare sia le minuscole sia le maiuscole potrebbe comunque essere un ottimo esercizio per tutti gli spectristi in ascolto...
NP è il numero di prove fatte dal giocatore dopo che il computer ha estratto la sua Disposizione, la stringa d$ è vuota solo alla prima prova: dopo essa sarà riempita con un messaggio che informa il giocatore del fatto di poter confermare l'impostazione precedente semplicemente battendo ENTER.
Notare alla linea 1130: esiste anche una piccola routine che permette al calcolatore di "sapere" se avete reimpostato tutte le caselle o se ve ne manca ancora qualcuna.
Notate anche la quantità di istruzioni grafiche legate ad ogni PRINT: servono a fornire un'impostazione di schermo molto chiara, che tolga al giocatore ogni possibile dubbio sul da farsi, momento per momento.
Quando avrete impostato, o reimpostato, tutte e quattro le caselle vi sarà ancora offerta la possibilità di apportare qualche modifica.

```
1000 FOR j=1 TO 4
1010 LET x(j)=-1: LET x$(j)=""
1015 PRINT BRIGHT 0; INK 0; PAPE
R 7;AT 14,18+3*j;j
1020 NEXT j
1030 LET np=np+1: PRINT INK 7; P
APER 3;AT 19,28;np
1034 IF np=1 THEN LET d$=""
1040 BEEP .2,24: INPUT "casella
n. (1-4) ";cs
1045 LET m=18+3*cs
1050 IF cs<1 OR cs>4 THEN GO TO
1040
1055 PRINT BRIGHT 1; FLASH 1; PA
PER 7; INK 0;AT 14,18+3*cs;cs
1060 BEEP .2,28: INPUT "forma A-
";(CHR$ (64+lf));" ";(d$);f$
1065 IF np>1 AND f$="" THEN LET
f$=CHR$ (CODE u$(cs)-50): LET co
l=u(cs)+1: GO TO 1100
1070 IF f$<"a" OR f$>CHR$ (96+lf
) THEN GO TO 1060
1075 IF l=1 THEN LET col=1: GO T
O 1100
1080 BEEP .2,31: INPUT "colore (
1-";(lc);") ";col
1090 IF col<0 OR col>lc THEN GO
TO 1080
1100 PRINT FLASH 0; INK 0; PAPER
 7;AT 14,m;cs: BRIGHT 1
1110 LET x(cs)=col-1: LET x$(cs)
=CHR$ (50+CODE (f$))
1120 GO SUB 1800
1130 FOR j=1 TO 4
1140 IF x$(j)="" OR x(j)=-1 THEN
 GO TO 1040
1150 NEXT j
1160 GO SUB 1700: INPUT "CONFERM
I? (S/N) ";r$
1170 IF r$="n" THEN GO TO 1040
1180 IF r$<>"s" THEN GO TO 1160
```

BLOCCO N. 7 VALUTAZIONE

È qui che avviene il conteggio dei tre possibili messaggi da lanciare al giocatore. Il metodo può essere modificato a seconda delle regole del gioco.
NY è la riga di schermo su cui deve essere riportata la disposizione impostata dal giocatore: notare l'impiego della AND spiegata proprio nel LIST di questo numero, nella linea 1205. In pratica NY ridiventa 1 ogni volta che diventerebbe 10: questo perché sul "tabellone" possono apparire solo 9 prove. La valutazione vera e propria inizia alla linea 1320: anche qui una AND verifica la totale uguaglianza forma/colore fra due omologhe caselle dell'ipotesi e della disposizione da indovinare.
Se la IF è vera, se cioè forma/colore ipotesi sono uguali a forma/colore da indovinare allora la casella in cui si è verificata l'identità viene memorizzata in g(...) in modo che poi sia possibile non sottoporre più a verifica quel numero di casella.
Se abbiamo collezionato 4 valutazioni "a", ossia e tutte le caselle sono verificate identiche, saltiamo direttamente alla routine di vittoria e fine gioco.
Se così non è procediamo alle valutazioni relative ad altri messaggi, ossia alle "somiglianze" parziali fra le ipotesi del giocatore e la "verità" del computer.

```
1200 FOR j=1 TO 4: LET g(j)=0: N
EXT j: LET a=0: LET b=0: LET c=0
: LET d=0
1205 LET ny=1+(ny AND ny<9)
1210 FOR j=1 TO 4
1215 PRINT PAPER 7; INK x(j);AT
ny*2+1,j*2+1;x$(j)
1220 LET u$(j)=x$(j): LET u(j)=x
(j)
1230 IF x$(j)=k$(j) AND x(j)=k(j
) THEN LET a=a+1: LET g(a)=j
1235 NEXT j
1239 FOR j=1 TO 4
1240 FOR h=1 TO 4
1245 IF h=j THEN GO TO 1280
1249 IF a=0 AND c=0 THEN GO TO 1
270
1250 FOR w=1 TO a+c
1255 IF h=g(w) THEN GO TO 1280
1262 IF x$(h)=k$(g(w)) AND x(h)=
k(g(w)) THEN GO TO 1280
1265 NEXT w
1270 IF x$(j)=k$(h) AND x(j)=k(h
) THEN LET c=c+1: LET g(a+c)=h
1280 NEXT h
1290 NEXT j: IF a=4 THEN GO TO 1
555
1291 FOR j=1 TO 4
1292 FOR w=1 TO a+c
1293 IF j=g(w) THEN GO TO 1296
1294 NEXT w
1295 IF x$(j)=k$(j) OR x(j)=k(j)
 THEN LET b=b+1
1296 NEXT j
```

BLOCCO N. 8 PROSEGUIMENTO GIOCO

Le linee dalla 1300 alla 1400 non fanno che pubblicare la valutazione precedentemente calcolata. Alla 1470 si offre al giocatore l'alternativa di proseguire il gioco oppure di desistere. La continuazione comporta la ridefinizione di u e u$ (ossia l'ipotesi attuale diventa ipotesi precedente), e il rinvio alla linea 1000 cioè al blocco 6.
In caso di resa, invece, le linee 1520 + 1540 provvedono a visualizzare nelle caselle dell'ipotesi in corso la disposizione del computer: in questo modo il giocatore può studiare il suo stesso percorso logico attraverso le sue ipotesi, e i messaggi del computer. Segue invece la routine di vittoria, di facile lettura.

```
1300 PRINT INK 7; PAPER 3;AT ny*
2+1,0;np: PRINT AT ny*2+1,12;"";
1310 IF a=0 THEN GO TO 1350
1320 FOR j=1 TO a
1330 BRIGHT 0: BEEP .2,40: PRINT
 INK 2;a$;
1340 NEXT j
1350 IF b=0 THEN GO TO 1390
1360 FOR j=1 TO b
1370 BEEP .2,40: PRINT INK 4;"▩"
```

```
1380 NEXT j
1390 IF c=0 THEN GO TO 1430
1400 FOR j=1 TO c
1410 BEEP .2,40: PRINT INK 3;"▀"
;
1420 NEXT j
1430 LET d=4-a-b-c: IF d=0 THEN
GO TO 1470
1440 FOR j=1 TO d
1450 BEEP .2,40: PRINT INK 0;"█"
;
1460 NEXT j
1464 FOR j=1 TO 4
1465 LET d$=u(j) conferma: LET
 u=x(j): LET u$=x$(j): NEXT j
1470 GO SUB 1700: INPUT "CONTINU
I C O TI ARRENDI A? ";r$
1480 IF r$="c" THEN LET d$="(ENT
ER conferma)": FOR z=1 TO 4: LET
 u$(z)=x$(z): LET u(z)=x(z): NEX
T z: GO TO 1000
1490 IF r$<>"a" THEN GO TO 1470
1500 PRINT INK 0; PAPER 3;AT 19,
20;"COMBINAZIONE"
1510 BRIGHT 1
1520 FOR j=1 TO 4
1530 LET x$(j)=k$(j): LET m=18+3
*j: LET col=k(j)+1: LET f$=CHR$
(CODE (k$(j))-50): LET cs=j
1535 GO SUB 1700: GO SUB 1800
1540 NEXT j
1550 IF a<4 THEN GO TO 1600
1555 LET t$="HAI VINTO": IF np=1
 THEN LET t$="!FORTUNA!": GO TO
1570
1560 LET p=(l*l)/(np-1)
1570 BRIGHT 0
1580 PRINT FLASH 1; BRIGHT 1; IN
K 3; PAPER 7;AT 13,21;t$
1590 PRINT PAPER 3;AT 21,20;"
      ": PRINT INK 7; PAPER 3;A
T 21,20;p;" PUNTI"
1591 BEEP .2,20: BEEP .3,20
1592 BEEP .2,20: BEEP .4,25: BEE
P .4,25
1593 BEEP .4,27: BEEP .4,27
1594 FOR j=1 TO 3
1595 BEEP .6,32: BEEP .2,29
1596 BEEP .8,25
1597 NEXT j
1600 PRINT FLASH 1; INK 2; PAPER
 5;AT 21,0;"PER RICOMINCIARE  PR
EMI UN TASTO"
1610 PAUSE 0: CLS : GO TO 400
```

```
2030 DATA BIN 11111111
2040 DATA BIN 10011001
2050 DATA BIN 11011011
2060 DATA BIN 11111111
2070 DATA BIN 10111101
2080 DATA BIN 10111101
2090 DATA BIN 11000011
2100 DATA BIN 11111111
2105 REM
2270 DATA BIN 01111110
2280 DATA BIN 10111101
2290 DATA BIN 11011011
2300 DATA BIN 11100111
2310 DATA BIN 11100111
2320 DATA BIN 11011011
2330 DATA BIN 10111101
2340 DATA BIN 01111110
2345 REM
2350 DATA BIN 00011000
2360 DATA BIN 00011000
2370 DATA BIN 00111100
2380 DATA BIN 00111100
2390 DATA BIN 01111110
2400 DATA BIN 01111110
2410 DATA BIN 11111111
2420 DATA BIN 11111111
2425 REM
2430 DATA BIN 00000000
2440 DATA BIN 11111111
2450 DATA BIN 11111111
2460 DATA BIN 11111111
2470 DATA BIN 11111111
2480 DATA BIN 11111111
2490 DATA BIN 11111111
2500 DATA BIN 00000000
2505 REM
2510 DATA BIN 00011000
2520 DATA BIN 00111100
2530 DATA BIN 01111110
2540 DATA BIN 11111111
2550 DATA BIN 11111111
2560 DATA BIN 01111110
2570 DATA BIN 00111100
2580 DATA BIN 00011000
```

```
2585 REM
2590 DATA BIN 00011000
2600 DATA BIN 01111110
2610 DATA BIN 00011000
2620 DATA BIN 11011011
2630 DATA BIN 10011001
2640 DATA BIN 11011011
2650 DATA BIN 01111110
2660 DATA BIN 00011000
2665 REM
2670 DATA BIN 11111111
2680 DATA BIN 11111111
2690 DATA BIN 11000011
2700 DATA BIN 11000011
2710 DATA BIN 11000011
2720 DATA BIN 11000011
2730 DATA BIN 11111111
2740 DATA BIN 11111111
2745 REM
2750 DATA BIN 00100100
2760 DATA BIN 01101010
2770 DATA BIN 01101010
2780 DATA BIN 00101010
2790 DATA BIN 00101010
2800 DATA BIN 00101010
2810 DATA BIN 00101010
2820 DATA BIN 00100100
2825 REM
2830 DATA BIN 00100010
2840 DATA BIN 01100110
2850 DATA BIN 01100110
2860 DATA BIN 00100010
2870 DATA BIN 00100010
2880 DATA BIN 00100010
2890 DATA BIN 00100010
2900 DATA BIN 00100010
2905 REM
2910 DATA BIN 00101110
2920 DATA BIN 01101010
2930 DATA BIN 01100010
2940 DATA BIN 00101110
2950 DATA BIN 00101000
2960 DATA BIN 00101000
2970 DATA BIN 00101010
2980 DATA BIN 00101110
```

VIC, VIC... HURRÀ!

STAR BATTLE

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
VIC 20	CARTUCCIA	STAR BATTLE	SI	5 K	L.

In molte sale giochi, comprese quelle favolose di Broadway, si riesce ancora a trovare "Galaxian". Oggi che la vita media di un videogioco supera difficilmente i sei mesi, vedere ancora gettonata una macchina che ha ormai quattro anni di vita ha qualcosa di miracoloso. "Galaxian" non è mai stato un mito come per esempio "Space Invaders", né un personaggio come "Pac Man", eppure sopravvive egregiamente e anche i più raffinati cultori dei giochi "up to date" non disdegnano una sfida a quegli alieni che paiono farfalle ma che bombardano come dannati.
"Galaxian" infatti, anche se non tutti lo sanno, è un vero patriarca dei videogames per almeno due buoni motivi: innanzitutto fu il gioco che per primo introdusse il colore, e scusateci se è poco.

Mentre il suo predecessore "Space Invaders" aveva lo schermo in bianco e nero e il colore era dato da fasce sovrapposte al video, "Galaxian" era concepito per uno schermo a colori e infatti a colori erano tutti gli oggetti in movimento, alieni, astronavi ed esplosioni.
In secondo luogo il programma utilizzava per la prima volta la funzione *random* abbinata al movimento degli invasori galattici, fatto che sulle prime gettò nella costernazione e poi nel panico tutti noi abituati a calcolare al millimetro i goffi marziani di "Space

Invaders".
La funzione *random*, per chi non lo sapesse, è quella istruzione che fa compiere al programma delle scelte casuali e infatti gli attacchi degli ultimi superstiti di un'ondata di "Galaxian" piombavano giù con imprevedibili scivolate d'ala sgusciando tra i nostri proiettili laser. La sensazione, se è permesso un paragone pugilistico, era quella di trovarsi di fronte a uno scattante e micidiale peso medio dopo essersi allenati per mesi contro un implacabile peso massimo, potente ma lento e un po' suonato.
Avrete ormai capito che questo "Star Battle" non è altro che la versione Vic 20 di "Galaxian" e bisogna dire subito che è una buona versione.
Si può scegliere tra i comandi a pulsante, sostituiti da tre tasti del computer, e quelli con il joystick: personalmente preferiamo questo secondo modo e non tanto per la maggior precisione, quanto perché nei quadri più impegnativi si rischia di schiacciare i tasti sbagliati proprio quando è indispensabile un movimento rapidissimo e preciso. I tasti poi prevedono il comando del fuoco sulla sinistra e quelli del movimento laterale a destra, cosa che solo un mancino può apprezzare; perché poi questa disposizione, quando su quasi tutti i videogames i pulsanti sono in posizione opposta? Ultima nota sui comandi: è molto meglio un joystick Atari che quello Commodore; a ognuno il suo mestiere, no?
Passiamo al gioco vero e proprio: dopo esservi fatti un po' la mano nel centrare gli alieni e aver capito che bisogna colpirli proprio al centro per distruggerli mentre a loro basta sfiorarvi per farvi saltare in aria con un rombo di tuono, imparerete che con un po' di sangue freddo rende molto di più in termini di punti colpire gli invasori mentre calano che non quando sono in formazione. Abbattuti così, il loro valore raddoppia e almeno nelle prime tre o quattro ondate vale la pena di frenare il ditino ansioso di aprire il fuoco fino a quando non si è sicuri di far centro.
Oltre a rendere il gioco più emozionante, questo sistema vi insegnerà a calibrare la tecnica dello spara-e-fuggi: cercate di vincere l'inevitabile tendenza a metterla in atto sempre da una parte sola e vedrete che vi tornerà utilissimo nei quadri dal quindo in su, quando gli alieni in picchiata non solo sono più veloci, ma anche più numerosi.
Astronavi: prenderle mentre sono in volo è il mezzo migliore per far punti. Nel primo quadro sono sempre due, mentre in quelli successivi possono essere anche tre o quattro. Attenzione a non colpirle quando sono ancora in alto protette dalla formazione, altrimenti rimediereste solo 60 miserabili punti. Il massimo dell'abilità consiste nell'abbattere i due alieni di scorta che le accompagnano nella picchiata e poi centrarle, 800 punti!
La manovra è abbastanza difficile e lo schermo – ahimè – orizzontale non la facilita di certo, ma vale la pena di sprecare qualche cannone per impadronirsi di questa tecnica particolarmente fruttuosa, specialmente nei primi quadri quando bisogna raggiungere i 5000 punti per ottenere il cannone in bonus. Colpire i due alieni di scorta e mancare l'astronave è un rischio: l'ammiraglia infatti si rimetterà in formazione, farà un'altra rapida picchiata e sparirà dallo schermo anche se non viene colpita, come nel vero "Galaxian" d'altra parte.
Non esiste la possibilità di sparare a raffica e quindi è buona norma colpire gli invasori quanto più vicino possibile per ottenere un caricamente rapido, mentre per i colpi a vuoto bisogna attendere che questi siano sparati dallo schermo prima di avere un altro proiettile in canna.
Infine un trucchetto: quando tutta una formazione è stata spazzata via e resta un solo alieno, il suo comportamento è abbastanza prevedibile e se la battaglia è stata estenuante ci permette di riposarci prima di impegnarci nel quadro successivo. Alla fine del primo quadro l'alieno rimasto solo volteggia in prevalenza sulla destra e per almeno sei o sette picchiate l'angolo sinistro è un riparo sicuro; man mano che le sue picchiate vi sfiorano più da presso, spostatevi all'angolo destro e avrete altri cinque o sei passaggi durante i quali potrete massaggiarvi il polso con tranquillità.
Alla fine del secondo quadro invece l'alieno da solo volteggia una volta verso sinistra e una verso destra: non rischiate e colpite con calma. Alla fine del terzo quadro l'angolo sinistro è al riparo quasi per sempre, tanto che mentre scriviamo queste note abbiamo abbandonato il joystick e seguiamo sul video le inutili evoluzioni del nostro innocuo nemico. Al quarto quadro si ripete la situazione del secondo ma con una approssimazione maggiore e così via.
Unico neo di questo bel gioco dai rumori e dalla grafica eccellenti è il movimento degli alieni che a volte danno l'impressione di andare un po' troppo a scatti, ma la cosa non disturba più di tanto.
Ah, stavamo dimenticando la cosa più importante: ricordate che c'è sempre una via d'uscita per sfuggire ai bombardamenti e alle picchiate, basta entrare nell'ottica di essere noi gli attaccanti; invece di stare lì come salami a sperare di non restare chiusi tra due alieni che sputano fuoco, fateli fuori non appena si staccano dalla formazione. Con metodo, uno per uno.

ZX 81

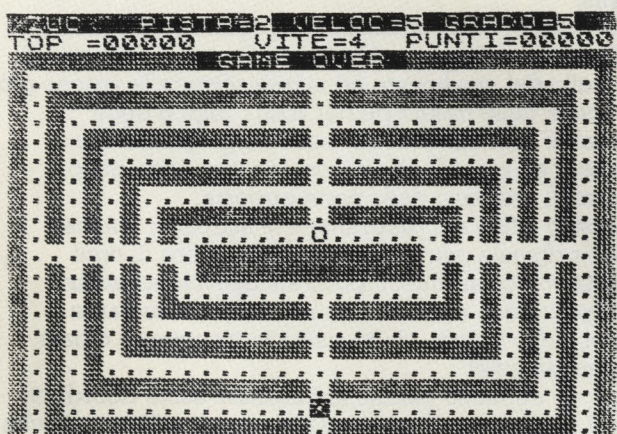
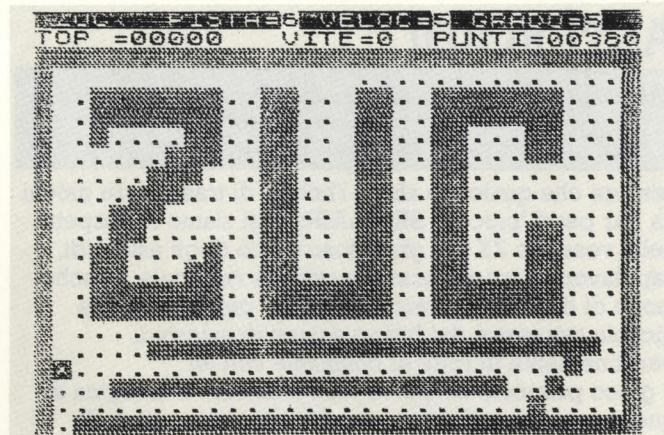
ZUC

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
ZX 81	CASSETTA	ZUC	NO	16 K	L.

Finalmente qualcuno, ha pensato a tutti i sinclairisti ammalati di labirintite: non stiamo certo parlando della ben nota malattia che fa perdere l'equilibrio, quanto piuttosto di quello strano disagio che prende una particolare categoria di videogiochisti quando non hanno a portata di dita il ben noto rompicapo a base di cunicoli e strettoie, il labirinto perlappunto.
Bene, ora anch'essi avranno di che sfogarsi con questo ZUC, che propone ben 6 (diconsi sei!) di questi

affascinanti e misteriosi percorsi da compiere in lungo e in largo con la propria "pedina", che li dovrà, guarda un po', ripulire dai soliti appetitosi puntini.
All'inizio avevamo pensato francamente di considerare questo programma come uno dei tanti nipotini di Pac-Man, ma alla luce di un'analisi più approfondita abbiamo constatato che questa definizione non gli si addice poi molto perché le differenze con l'arcinoto **nippon-game** sono parecchie.

IL GIOCO

I personaggi di questo gioco sono sempre due: voi ed il computer. Voi siete il fuggiasco e lo ZX è il cacciatore. Il vostro problema è di dribblare l'inseguimento del vostro nemico, e contemporaneamente di condurre a termine la ripulitura di un labirinto prima che esso possa acchiapparvi. Facile? Mica tanto.
Andiamo comunque per ordine: all'inizio del gioco, dopo avere espletato le consuete formalità (caricamento etc.) avrete a disposizione un discreto menù di opzioni su cui impostare la partita che più vi aggrada. In questo senso potrete così scegliere tra sei diversi labirinti, nove gradi di velocità complessiva di gioco e nove gradi di velocità relativa del cacciatore.
Fatto tutto? Bene, premete **A** e il gioco avrà inizio.
Il labirinto appare nella usuale vista dall'alto: nell'angolo inferiore destro del "recinto" parte il cacciatore, mentre il vostro ZUC incomincia dal centro (tranne che nel percorso n. 3).
I due protagonisti del gioco sono rappresentati graficamente da una **0** (voi) e da una **X** in campo inverso (il computer).
I primi quattro percorsi hanno forme più o meno consuete: un po' di Pac-Man qua e là, una spruzzata di **Dodge'em** ed un pizzico di fantasia.

Gli ultimi due sono i più originali: i muri che li delimitano sono infatti costruiti per riprodurre le parole "ZUC" e "GULP": una vera e propria leccornìa!
ZUC viene mosso con i soliti tasti cursore (**5, 6, 7 e 8**) nelle quattro direzioni: dovrete abituarvi a riconoscerli a memoria se vorrete ottenere delle prestazioni di assoluto rispetto!
Il cacciatore, ai livelli più facili ed all'inizio del percorso,

è sempre un po' 'stupidotto': è il momento buono per ripulire i passaggi più difficili, giacché non vi darà grosse noie.
Successivamente il ritmo di gioco si farà più serrato ed anche lui diverrà più tenace ed insidioso, cercando di papparvi prima che possiate completare lo schema: state pur certi che ci riuscirà molto spesso!
Il suo inseguimento all'inizio è sempre orientato allo stesso modo: seguirà sempre la direzione che prenderete, senza curarsi degli eventuali ostacoli che si frappongono tra lui e voi. In questo modo riuscirete spesso a tendergli sapidi tranelli per intrappolarlo in qualche anfratto, da cui impiegherà un bel po' di tempo per uscire, tutto a vostro vantaggio.
Se però riuscirà a braccarvi da vicino, difficilmente potrete scrollarvelo di dosso: in questo caso la vostra unica "chance" è di distaccarlo nei rettilinei, ma ciò dipenderà molto dal tipo di labirinto e dalla velocità a cui giocate.
Il gioco termina se vi fate beccare per cinque volte dal cacciatore o, naturalmente, quando avrete finito di raccogliere tutti i puntini disseminati per le vie del labirinto: l'operazione vi frutterà logicamente la giusta dose di punti, che potrete sempre confrontare sul video con l'**high score** della giornata.
Terminata la missione, il gioco non si ferma automaticamente, e quindi dovrete provvedere voi ad impostare il **GAME OVER** premendo **0** (opzione che potrete anche usare in qualsiasi altro momento del gioco). Per ritornare al menù iniziale, sarà infine sufficiente premere **Newline**, e sarete pronti per un'altra partita.

CONCLUDENDO

Gli ingredienti di questo gioco sono pochi ma buoni: un'idea già ampiamente collaudata, sei ottimi labirinti, un classico inseguimento a due. Il risultato è un gioco semplice e divertente che sarà un ottimo ausilio per chiunque voglia fare un po' di **training** nella stupenda e spietata arte del divertimento pacmaniano.
Ancora una volta si dimostra dunque che in sostanza per non annoiarsi occorre che siano buone soprattutto le idee, anche se magari non viene usata una grafica tridimensionale o l'abito non è troppo eclatante: in fin dei conti basta che sotto ci sia il classico "monaco"

ASTEROIDI

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
ZX 81	CASSETTA	ASTEROIDI	NO	16 K	L.

Sembra che qualcuno abbia l'hobby di trascrivere giochi da bar per il 'piccolo' SINCLAIR: oggi siamo al cospetto della versione ZX del grandioso gioco degli asteroidi, capolavoro Atari di tecnica e grafica vettoriale, nonché luogo di disperate e feroci battaglie per salvare una piccola astronave dai furiosi sciami di asteroidi perennemente in rotta di collisione con lei.
Il gioco proposto conserva tutto il fascino e la logica di quello originale: sfortunatamente non ne possiede la grafica, ma non era certo pensabile di potere riprodurre sul video di casa le meraviglie del **Quadrascan.F26, il monitor a vettori orgoglio e vanto della nota casa di Sunnyvale**.
Noi comunque pensiamo che la sostanza conti ben più della forma, e se anche voi siete di questa opinione questo EX Asteroidi vi darà grosse soddisfazioni, perché è in grado di impegnarvi forse anche più di quello delle sale giochi.

IL GIOCO

Il caricamento non desta particolari preoccupazioni (**LOAD "AST"**) e il programma si lancia automaticamente: bando agli indugi e mano ai tasti dunque, perché non ci sarà tempo da perdere!
Il teatro del gioco appare subito nella oramai consueta familiarità: il gelido, tetro spazio siderale percorso in ogni direzione da blocchi più o meno grandi degli stramaledetti corpi celesti in perenne movimento.
Al centro, naturalmente, si trova la vostra astronave che, grossa sorpresa, in questa versione è rappresentata da un numero, o meglio, da una serie di numeri.
Non avete capito? Eppure è molto semplice: al posto della nave spaziale troverete un numero variabile da **0** a **7**: ciascun numero corrisponde ad una direzione diversa, sia dei proiettili che dell'astronave stessa in movimento.
Dunque, riepilogando, se sul video ad esempio appare uno **0**, significa che sparate verso l'alto o vi muoverete in quella direzione. Con il **2** sarete invece rivolti a destra, il **4** vi farà guardare verso il basso e così via.
Complicato? A tutta prima sembra di sì ma in realtà è solo un'impressione, perché è tutta questione di dimestichezza.
Certo all'inizio è un po' laborioso collegare immediatamente il numero con la direzione, ma con un po' di pratica tutto s'aggiusta.
Questo sistema vi dà comunque un vantaggio non trascurabile: elimina totalmente gli errori di mira dovuti ad approssimativi calcoli della direzione, perché quest'ultima è fissata in modo assoluto dal numero.
I controlli a disposizione per manovrare la nave sono il **6** e il **7** per farla girare a sinistra o a destra, il **9** per attivare i motori e lo **0** per sparare, anche a raffica.
Ora passiamo ai nemici, gli asteroidi, che possono essere di due dimensioni: grossi e piccoli (ovviamente).
Quelli grossi sono formati da quattro di quelli piccoli a loro volta rappresentabili graficamente dalla lettera **O**.
I mega-asteroidi sono due alla prima ondata, tre alla seconda e quattro dalla terza in poi, e vanno eliminati subito perché rappresentano un pericolo costante all'incolumità della astronave: quando avverrà il contatto con uno di essi, vi resteranno incollati addosso fino a succhiarvi in un batter d'occhio tutte le "vite" che avrete ancora a disposizione, delle tre che vi vengono dispensate all'inizio di ogni partita. Se invece li colpite in tempo, si sgretoleranno in quattro piccole **0**.
Fortunatamente, quando avrete raggiunto i 10.000 punti, avrete anche un BONUS di una astronave: il risultato sarà visualizzato dal computer con la "trasformazione" in campo inverso dell'intero schermo di gioco. Terminata la partita premendo **0** la battaglia riprenderà da capo.
A questo punto potrete dunque cominciare a studiare le tattiche più appropriate per disputare una buona gara.
Tutto dipende dal fatto che vogliate disporre della esatta misura della vostra abilità ai comandi della astronave, oppure che preferiate realizzare più punti possibile.
Nel primo caso dovrete affrontare gli sciami di asteroidi con cura e metodo: dedicatevi prima a quelli di maggior dimensione e poi a quelli più piccoli, sempre che questi ultimi non minaccino per primi la collisione con l'astronave.
Questo, più che una strategia, è l'unico modo per vedere se veramente ve la cavate con i polpastrelli: inutile tentare se non sarete ancora riusciti a carpire i segreti dell'abbinamento numero-direzione. Nella seconda ipotesi (punti a volontà) si può essere molto più redditizi ma anche tremendamente più grossolani: continuate a girarvi di continuo (**6** o **7**) sparando all'impazzata (**0** sempre premuto).
In questo modo constaterete con piacere che in breve tempo avrete provocato una vera e propria ecatombe di asteroidi.
Successivamente potrete dedicarvi con maggior precisione agli ultimi solitari esemplari dell'ondata.
Naturalmente, con questo sistema, è ben difficile restare colpiti.
In entrambi i casi continuiamo a preferire una posizione dell'astronave fissa e centrale eliminerete i problemi di controllo del movimento ed avrete sempre la visione più completa delle traiettorie dei vostri colpi e degli asteroidi. Non dimenticate a questo proposito che i proiettili e i blocchi che escono da una parte dello schermo, rientrano dalla parte opposta.
Mancano infine nel programma le astronavi che nel gioco originale entrano in campo sul finire di ogni ondata con chiari intenti poco amichevoli nei vostri confronti: poco male, non se ne sente la mancanza eppoi, detto tra noi, chi vi scrive le ha sempre odiate profondamente!
Bene, ne abbiamo parlato abbastanza, salvo ricordarvi che il programma è previsto per essere utilizzazo anche con la **Sound Board**: chi ce l'ha (noi no!) potrà avere anche il sonoro!

CONCLUDENDO

Questi ASTEROIDI globalmente non deludono: la grafica è un po' spartana ma tutto è sopperito dalla buona impostazione di base del programma, che sostanzialmente permette un divertimento quasi uguale a quello del gioco originale, fatte le debite proporzioni, naturalmente.

LIST

OTTAVA LEZIONE

Questa volta parliamo un po' di logica: niente discorsi difficili, beninteso, ma un po' di chiarezza mentale.

Il momento decisionale di un programma si ha nell'istante in cui scatta l'istruzione, già considerata su queste pagine, IF...THEN (se allora). È l'istruzione condizionale, e ciò significa che se una certa condizione è vera, allora si procederà come indicato, altrimenti il programma fluirà normalmente.

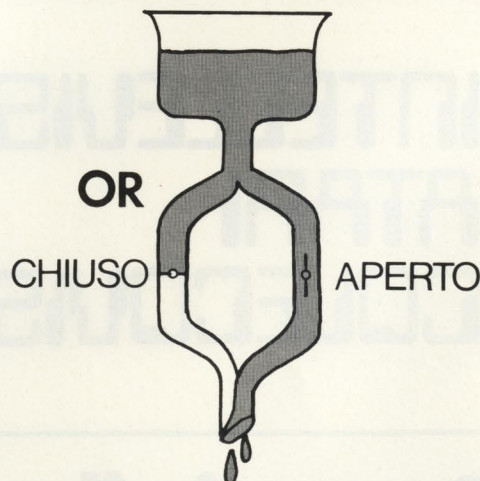
Nella maggior parte dei casi, tuttavia, una sola condizione non basta, e dobbiamo sottoporre a verifica più condizioni se vogliamo che il nostro programma prenda delle decisioni.

Poniamo ad esempio che il nostro computer debba lanciarci un messaggio, ad esempio una frase tipo "AIUTO", nel caso che le coordinate in cui si trova la prua della nostra astronave, espresse con due valori di X e Y, vengano a trovarsi in coincidenza con le coordinate NX e NY di un asteroide.
In questo caso allora dobbiamo andare a verificare – che, badate bene, significa vedere se è vero – che la coordinata X sia uguale alla coordinata NX e che la coordinata Y sia uguale alla coordinata NY.
IF X=NX AND Y=NY THEN PRINT "AIUTO!"
ossia: se X è uguale a NX e contemporaneamente Y è uguale a NY allora scrivi "aiuto!".

AND, dunque, è una parola chiave del linguaggio BASIC (in inglese vuol proprio dire "e") e ha la proprietà di legare due condizioni.

L'istruzione dopo THEN si attua se, e solo se, tutte le condizioni legate da AND sono vere.

È un po' come se voi aveste installato, lungo un tubo dell'acqua, due, o più, rubinetti: l'acqua passerà se, e solo se, **tutti** i rubinetti saranno aperti, mentre un solo rubinetto chiuso arresterà il flusso.

Due rubinetti "in serie": basta che sia chiuso uno dei due, e l'acqua non passa. È il caso di AND.

Due rubinetti "in parallelo": basta che uno dei due sia aperto è l'acqua passa. È il caso di OR.

Restiamo un attimo nel campo dell'idraulica, tanto per cercare di figurarci nella mente come funziona questa logica computeresca.

Ora abbiamo due tubi, ciascuno dei quali con il suo bravo rubinetto, che a un certo punto confluiscono in uno solo.

In questo caso perché l'acqua arrivi è sufficiente che uno dei due rubinetti sia aperto: o l'uno o l'altro, o anche, ma non è necessario, entrambi. Solo se saranno entrambi chiusi, l'acqua non arriva.

Torniamo a noi: l'arrivo dell'acqua è l'esecuzione dell'istruzione posta sotto le condizioni; i rubinetti sono le condizioni.

Mentre nel primo caso le nostre condizioni dovevano risultare entrambe vere (vera E vera), in questo caso le nostre condizioni sono legate da una relazione diversa: vera O vera. "Oppure", in inglese, si dice **OR**, e questa è esattamente l'istruzione che ci serve per legare in questo modo due o più condizioni.

Per fare un esempio poniamo ora che la nostra astronave possa sparare contro l'asteroide solo quando la sua prua è allineta all'asteroide stesso, in verticale o in orizzontale, quindi se almeno una delle due coordinate è uguale alla corrispettiva coordinata dell'asteroide:

IF X=NX OR Y=NY THEN PRINT "ADESSO SPARA!"

Se le due linee che abbiamo già suggerito si susseguono, abbiamo una concatenazione di condizionali abbastanza interessante, ma dal punto di vista del programma potrebbe esserci qualche errore.

Vediamo un po': una volta eseguita la prima istruzione è giusto verificare la seconda? Ossia: se la prima IF risulta vera, ci interessa ancora la seconda IF?

Ciò, ovviamente, dipende dagli scopi del programma: nell'esempio che abbiam fatto, l'astronave non può sparare sull'asteroide se esso l'ha già raggiunta sulla prua. Quindi la successione delle due IF deve prevedere un "salto" della seconda nel caso che la prima si sia verificata.

Vediamo meglio:

1000 IF X=NX AND Y=NY THEN PRINT "AIUTO"

dopo aver stampato sul video "AIUTO" il programma svolgerà in ogni caso la riga successiva, a meno di non voler noiosamente ripetere la verifica con AND:

1000 IF X=NX AND Y=NY THEN PRINT "AIUTO!"
1010 IF X=NX AND Y=NY THEN GOTO 1030
1020 IF X=NX OR Y=NY THEN PRINT "SPARA!"
1030 END

Ma non è molto elegante ripetere due volte di fila la stessa IF...AND...THEN: soprattutto è inutilmente dispendioso in termini di memoria, e il buon programmatore deve rigirare il programma in modo che con una sola IF...AND...THEN realizza tutto ciò che si deve realizzare.

Diciamo ora che alcuni computer si comportano in un modo che aiuta a risolvere il problema: accettando più istruzioni per ogni linea, l'istruzione che segue i due punti (:) viene eseguita solo se la IF risulta vera, ossia viene concatenata con l'istruzione che segue il THEN.

Su questi computer noi possiamo dunque scrivere:

1000 IF X=XN AND Y=YN THEN PRINT "AIUTO!": GOTO 1030

perché la GOTO 1030 viene considerata ed eseguita solo se la condizionale risulta verificata.

Su altri computer, invece, l'eventuale istruzione posta dopo i due punti (:) viene considerata linea successiva, e quindi viene eseguita solo se la IF non è verificata, ossia se risulta falsa.

Questi due tipi di computer, dunque, si comportano in modo diametralmente opposto.

Altri, accettano anche l'istruzione **ELSE** (altrimenti) che permette di sistemare nella stessa linea sia l'istruzione da eseguirsi in caso di IF verificata, sia quella da eseguirsi solo in caso di IF non verificate.

Vi sono, infine, sistemi che non accettano alcuna altra istruzione dopo la THEN, e questi sono i più difficili da sistemare, poiché obbligano il programmatore a vere e proprie abrobazie architettoniche per trovare il modo più spedito di sistemare le loro concatenazioni di IF.

Guardiamo ora l'esempio riportato in questo listato:

```
10 INPUT "A (0/1) ";A
20 IF A<0 OR A>1 THEN GOTO 10
30 INPUT "B (0/1) ";B
40 IF B<0 OR B>1 THEN GOTO 30
50 IF A=0 AND B=0 THEN PRINT "OK"
60 IF A=1 AND B=1 THEN PRINT "COMPLETAMENTE SBAGLIATO"
70 IF A<>B THEN PRINT"QUASI GIUSTO"
80 GOTO 10
```

Chiediamo all'utente di scrivere sulla tastiera due numeri, ognuno dei quali sia o 0 o 1.
Se entrambi saranno 0 allora il computer risponde OK.
Se entrambi saranno 1 allora risponde "completamente sbagliato".
Se A=0 e B=1 oppure se A=1 e B=0 allora risponde "quasi giusto.".
Quest'ultima condizione però è stata posta in modo molto più veloce, e cioè semplicemente dicendo "se A è

diverso da B: infatti, date le premesse se A e B sono diversi verificano le ben 4 condizioni espresse per ottenere il "quasi giusto"! In questo caso abbiamo lavorato su un computer che non accetta concatenazioni di THEN: se avessimo potuto sistemare la GOTO 10 dopo ogni THEN (THEN PRINT "OK": GOTO 10) allora alla linea 70 avremmo anche potuto eliminare la condizionale IF: una volta scartata l'ipotesi che A e B siano entrambi uguali a zero (linea 50) e che siano entrambi uguali a 1 (linea 60) l'unica alternativa rimasta è che essi siano diversi fra di loro.

AND E OR USATI SENZA IF

Guardate ora i due listati qui sotto:

```
10 INPUT "UN NUMERO QUALSIASI ";N
20 IF N<100 THEN LET N=N*2
30 PRINT N
40 GOTO 10
```

```
10 INPUT "UN NUMERO QUALSIASI ";N
20 PRINT N*(2 OR N>100)
30 GOTO 10
```

Essi ottengono lo stesso effetto: scritto sulla tastiera un numero, esso viene raddoppiato se è inferiore a 100, altrimenti resta così com'è. In ogni caso vien stampato.

Nel primo listato abbiamo utilizzato una IF, nel secondo caso no.

Ma mentre il primo listato appare facilmente leggibile, il secondo, alla linea 20, sembra un po' sibillino. Vediamo meglio.

Dice: stampa N moltiplicandolo per (2, a meno che N sia maggiore 100).

In questo caso, dunque, OR è da leggere come "a meno che". Il fatto è che con questo tipo di espressione tutto ciò che c'è fra parentesi vale 1 se la condizione espressa dopo OR non è verificata. Vale invece il valore indicato prima di OR se la condizione espressa dopo OR è verificata.

Anche AND si può utilizzare in un modo simile, con la differenza che l'espressione non verificata vale 0, anziché 1 come nel caso di OR: ciò significa che le espressioni ORate si usano con la moltiplicazione, perché la moltiplicazione per uno resta tal quale, mentre le espressioni ANDate si usano con addizione e sottrazione, poiché queste operazioni restano tal quali con zero.

In altre parole: quando l'espressione sottoposta a AND o a OR non è verificata, occorre che il suo valore (0 con AND e 1 con OR) non modifichi il valore dell'espressione collegata.

Se questo concetto può apparire un po' astruso, guardiamo un attimo un esempio con AND.

```
10 INPUT "UN NUMERO QUALSIASI ";N
20 IF N=100 THEN N=10000
30 PRINT N
```

```
10 INPUT "UN NUMERO QUALSIASI ";N
20 PRINT N+(9900 AND N=100)
```

Anche in questo caso abbiamo un primo listato che utilizza una IF...THEN: viene premiato l'ingresso di 100, poiché il valore entrato diventa 10000 solo in questo caso.

Nel secondo listato la stessa cosa avviene utilizzando un'espressione ANData; la corretta lettura della linea 20 è allora: stampa N più 9900 se N è uguale a 100, più 0 se N non è uguale a 100.

TABELLA DELLA VERITÀ

VERO E VERO → VERO
VERO E FALSO → FALSO
FALSO E VERO → FALSO
FALSO E FALSO → FALSO
FALSO O VERO → VERO
VERO O FALSO → VERO
VERO O VERO → VERO

IN CIFRE

1	AND	1	=	1
1	AND	0	=	0
0	AND	1	=	0
0	AND	0	=	0
0	OR	0	=	0
0	OR	1	=	1
1	OR	0	=	1
1	OR	1	=	1

Da qui risulta evidente che AND si comporta come una moltiplicazione, mentre OR come un'addizionez.

Bene, cari i miei informatici in erba, per oggi ce n'è e basta... tanti saluti, e buon tutto da

Bìt Bìt.

DONKEY KONG JR.®

RIUSCIRA' A LIBERARE IL SUO PAPA'?

DA OGGI IL NUOVO

VIDEO FLIPPER ELETTRONICO DA TAVOLO

l'unico vero ed originale gioco Donkey Kong JR è in scatola sigillata e contiene la garanzia totale OTO.

Per conoscere il nome del nostro rivenditore autorizzato più vicino a voi, o per avere informazioni su tutti i giochi da tasca o da tavolo della Nintendo, scrivere o telefonare alla OTO s.p.a., ufficio marketing, Largo De Dominicis, 7. Roma - Tel. 4387641.

distributore esclusivo per l'Italia

VIDEOGIOCHI

ACTIVISION

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	2	65.000	
BRIDGE	AZZARDO	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1-2	8	77.000	**VG2**
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	**VG1**
LASER BLAST	SPAZIO	1	4	57.000	
MEGAMANIA	AZIONE	1-2	4	77.000	**VG4**
PITFALL	AZIONE	1	1	92.000	**VG1**
RIVER RAID	AZIONE	1-2	1	92.000	**VG6**
SEAQUEST	AZIONE	1-2	1	89.000	
SKY JINKS	AZIONE	1	1	65.000	**VG7**
SKIING	SPORT	1-2	10	77.000	**VG5**
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	**VG4**
STARMASTER	SPAZIO	1	4	92.000	**VG3**
TENNIS	SPORT	1-2	4	77.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
PITFALL	AZIONE	1	1	92.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	**VG4**
HAPPY TRAILS	—	—	—	92.000	

APOLLO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FINAL APPROACH	AZIONE			67.000	
GUARDIAN	SPAZIO			67.000	
INFILTRATE	AZIONE	1-2	12	67.000	**VG3**
LOST LUGGAGE	AZIONE	1-2	6	67.000	**VG4**
RACQUETBALL	SPORT	1-2	1	60.000	
SHARK ATTACK	AZIONE	1-2	16	67.000	**VG2**
SPACE CAVERN	SPAZIO	1-2	48	67.000	**VG1**
SPACE CHASE	SPAZIO	1-2	24	60.000	**VG6**
SKEET SHOOT	SPORT	1-2	1	60.000	
WABBIT	AZIONE	1-2	1	67.000	

ATARI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
3D TIC-TAC-TOE	STRATEGIA	1-2	9	25.000	
ADVENTURE	AVVENTURA	1	3	25.000	**VG1**
AIR-SEA BATTLE	GUERRA	1-2	27	39.000	
ASTEROIDS	SPAZIO	1-2	77	79.000	
BASKETBALL	SPORT	1-2	2	25.000	
BERZERK	AZIONE	1	12	79.000	
BOWLING	SPORT	1-2	6	25.000	
CENTRIPEDE	—	——	89.000		
COMBAT	GUERRA	2	27	25.000	
DEFENDER	SPAZIO	1-2	20	79.000	
DODGE'EM	LABIRINTO		3	39.000	
E.T.	AVVENTURA	1	3	59.000	**VG3**
GOLF	SPORT	1-2	1	39.000	
HAUNTED HOUSE	AVVENTURA	1	9	59.000	**VG4**
MISSILE COMMAND	SPAZIO	1-2	34	59.000	
M.S. PAC-MAN		—	—	89.000	
MATH GRAND PRIX	EDUCATIVO	2		39.000	
NEW SOCCER		1-2	5	59.000	
NEW VOLLEY BALL		1-2	2	59.000	
OTHELLO	STRATEGIA	1-2	4	39.000	
OUTLAW	AZIONE	1-2	16	39.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	
PHOENIX	SPAZIO	1	1	79.000	**VG6**
SPACE INVADERS	SPAZIO	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIO	1-2		89.000	
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	8	25.000	
YARS' REVENGE	SPAZIO	1-2	7	59.000	**VG2**

CREATIVISION

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR/SEA ATTACK	/	/	/	75.000	
ASTRO PINBALL	/	/	/	75.000	
AUTO CHASE	/	/	/	75.000	
BARBARIAN	/	/	/	75.000	
CRAZY CHICKY VG7	/	/	/	75.000	
DEEP SEA ADVENTURE	/	/	/	75.000	
HELICOPTER RESCUE	/	/	/	75.000	
MOUSE PUZZLE	/	/	/	75.000	
MUSIC MAKER	/	/	/	75.000	
PLANET DEFENDER	/	/	/	75.000	
POLICE JUMP VG7	/	/	/	75.000	
SKIING	/	/	/	75.000	
SPEED RACE	/	/	/	75.000	
SOCCER	/	/	/	75.000	
TANK ATTACK	/	/	/	75.000	

DATA AGE

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIRLOCK	AZIONE	1-2	1	41.000	
BERMUDA TRIANGLE	AZIONE	1	1	85.000	
BUGS	AZIONE	1	1	41.000	
ENCOUNTER L-5	SPAZIO	1-2	1	41.000	
FRANKESTEIN'S M.	AZIONE	1	1	85.000	
JOURNEY ESCAPE	AZIONE	1	1	85.000	
SNAKE	AZIONE	1-2	1	41.000	
WARLOCK	SPAZIO	1-2	1	41.000	
X-MAN	LUCE R.	1-2	1	111.800	

HANIMEX

per Nanimex Home Arcade

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCA .	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIO	1	1	51.000	
3D BOWLING	SPORT	1-2	1	51.000	
BRAIN QUIZ	STRATEGIA	1-2	1	43.000	

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BREAKWAY	AZIONE	1-2	1	51.000	
CAPTURE	STRATEGIA	1-2	6	43.000	
CRAZY GOBBLER	LABIRINTO	1	1	51.000	VG2
CAT TRAX	LABIRINTO	1	1	64.000	
ESCAPE	LABIRINTO	1	1	64.000	
MISSILE WAR	GUERRA	1	1	51.000	
OCEAN BATTLE	GUERRA	2	1	51.000	
ROBOT KILLER	AZIONE	1	28	64.000	VG3
SPACE ATTACK	SPAZIO	1	2	64.000	VG1
STAR CHESS	STRATEGIA	2	1	51.000	
SPACE MISSION	SPAZIO	1	1	51.000	
SOCCER	SPORT	2	1	51.000	
SPACE RAIDERS	SPAZIO	1	1	64.000	
SPACE SQUADRON	SPAZIO	1	1	64.000	
TANKS A LOT	GUERRA	1	1	64.000	
SPACE VULTURES	SPAZIO	1	1	64.000	
JUNGLER	AZIONE	2	1	64.000	

IMAGIC

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	39.000	
COSMIC ARK	SPAZIO	1-2	1	39.000	VG3
DEMON ATTAK	SPAZIO	1-2	1	49.000	VG1
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	79.000	
FIRE FIGHTER	STRATEGIA	1	1	39.000	VG2
NO ESCAPE	—	—	—	39.000	
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	1	39.000	VG4
STAR VOYAGER	SPAZIO	1-2	1	39.000	VG5
TRICK SHOT	SPORT	1-2	1	39.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	69.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	1	69.000	VG4
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	1	69.000	VG1
DRACULA	AVVENTURA	1-2	2	89.000	VG6
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	79.000	
ICE TREK	AVVENTURA	1-2	1	89.000	
MICROSURGEON	STRATEGIA	1-2	1	69.000	VG7
NOVA BLAST	ANNUNC.			89.000	
SWORD & SERPENT	AVVENTURA	1-2	2	79.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1-2	2	79.000	

per PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	1	59.000	VG1

MATTEL

per INTELLEVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	VG5
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AZIONE	1-2	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	5	49.000	
ASTROMASH	SPAZIO	1	1	59.000	VG1
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	3	49.000	
B 17 BOMBER	GUERRA	1	1	85.000	VG6
BASEBALL	SPORT	2	3	49.000	VG3
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	VG2
BASKETBALL II	SPORT	2	1	69.000	
BOWLING	SPORT	1-4	20	49.000	
BOXING	SPORT	2	4	59.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	1	69.000	
CHESS	STRATEGIA	1-2	2	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	
GOLF	SPORT	1-4	9	49.000	
FROG BOG	AZIONE	1-2	1	49.000	
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	SPORT	1-6	12	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	2	4	29.000	
LOCK'N CHASE	AZIONE	1	1	69.000	
NIGHT STALKER	AZIONE	1	1	69.000	
MATH FUN	AZIONE	1-2	1	29.000	
SHARP SHOT	AZIONE	1	4	29.000	
ROYAL DEALER	STRATEGIA	1	1	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SKIING	SPORT	1-6	90	59.000	
SNAFU	STRATEGIA	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	3	59.000	
SHARK-SHARK	AZIONE	1-2	1	49.000	VG7
SPACE ARMADA	SPAZIO	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIO	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIO	1-2	1	59.000	
STAR STRIKE	SPAZIO	1	6	59.000	VG2
SUB HUNT	GUERRA	1	1	59.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
TRON MAZE A TRON	AZIONE	1-2	1	59.000	VG4
TRON DEADLY DISCS	AZIONE	1	1	59.000	VG4
TRIPLE ACTION	GUIDA	1-2	7	49.000	
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	1	69.000	
VECTRON	AZIONE	1	1	69.000	

PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	TAVOLIERE	1-6	1	70.000	
ATTACCO GALATTICO (UFO)	SPAZIO	1	1	45.000	
APPUNTAMENTO SPAZIALE	STRATEGIA	1-2	3	45.000	
BASEBALL	SPORT	2	2	45.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	45.000	
BILIARDO ELETTR.	SPORT	2	2	45.000	VG5
BLACK JACK	AZZARDO	1-2	1	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIO	1	1	45.000	
CACCIA AL TESORO	TAVOLIERE	1-6	1	90.000	
CALCIO AMERICANO	SPORT	2	1	45.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	55.000	
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIO	1	1	55.000	VG4
I DUE GENERALI	AZIONE	2	1	45.000	
IN FILA PER 4	STRATEGIA	1	3	55.000	
FLIPPER	AZIONE	1-4	8	45.000	
FORMULA UNO	GUIDA	1-2	3	45.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	55.000	
GUERRA AEREO-NAVALE (SUB-CHASE)	GUERRA	2	1	45.000	
GIOCO DEL CALCIO	SPORT	1-2	1	45.000	
GUERRA LASER	SPAZIO	2	1	45.000	
GIOCHI DI MEMORIA/MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	45.000	
GOLF	SPORT	1-2	1	45.000	
HOCKEY/SOCCER	SPORT	2	2	45.000	
LABIRINTO/SUPERMIND	LABIRINTO	1	1	45.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	45.000	
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	45.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIO	1	1	45.000	
PALLAVOLO	SPORT	1-2	1	45.000	
IL PICCONE MAGICO	AVVENTURA	1	1	65.000	
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1	1	55.000	
RACCATTAPALLE/TRIS	AZIONE	1-2	1	45.000	
RISCHIA E VINCI	STRATEGIA	2	1	45.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	45.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	45.000	
SCI	SPORT	1-2	3	45.000	
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	45.000	
SUPER TRINCEA	AZIONE	1-2	2	45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA	AZIONE	1-2	1	45.000	
TIRO AL CESTO (PACHINKO)	AZIONE	1-2	1	45.000	
TELEGIOCHI NUMERICI	EDUCATIVO	1-2	1	45.000	
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	45.000	
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	
WESTERN	AZIONE	1-2	2	45.000	

TELESYS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COCONUTS	AVVENTURA	1-2	1	70.000	
COSMIC CREEPS	SPAZIO	1	1	70.000	VG5
DEMOLITION HERBY	AZIONE	1-2	1	70.000	
FAST FOOD	AZIONE	1-2	1	70.000	VG3
RAM IT	AZIONE	1-2	1	70.000	
STARGUNNER	SPAZIO	1-2	1	70.000	

BASI

ACCESSORI ATARI per VCS 2600 Comandi a cloche .... **Lire 25.000**
ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM .... **Lire 299.000**
CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER .... **n.p.**
CONTROLLO COMPETIZIONE IMAGIC per ATARI .... **Lire 39.000**

BASE CREATIVISION	Lire 415.000
FUOCO AUTOMATICO RAPIDO IMAGIC per ATARI	Lire 29.000
HANIMEX/HMG 2650	Lire 275.000
INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000	Lire 300.000
MATTEL/INTELLIVISION	Lire 399.000
MODULO INTELLIVOICE	Lire 199.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7000	Lire 285.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7002 con MONITOR 9" b/n	Lire 360.000
QUICK STIK IMAGIC per MATTEL	Lire 29.000 la coppia

SOFTWARE PER COMPUTER

PROGRAMMI PER IL SINCLAIR XZ81

Tutti i programmi sottoelencati sono registrati su cassetta.
Se non è specificata la dicitura "1K", necessitano dell'espansione di memoria.
Sono marcate con asterisco le cassette che possono essere usate anche sullo ZX80 con ROM 8K.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
SEI GIOCHI IN INGLESE (1K) ORBIT - SNIPER - METEORS - LIFE WOLF PACK - GOLF	cassetta	15.340
GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE MATEMATICA - OPERAZIONI FRAZIONI DIVERSI GIOCHI DI DIFFICOLTÀ	cassetta	15.340
SEI GIOCHI IN INGLESE LUNAR LANDING - TWENTY ONE - COMBAT SUB STRIKE - COBE BREAKER - MAYDAY	cassetta	15.349
GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE (1K) OPERAZIONI ELEMENTARI PER BAMBINI CON QUATTRO GRADI DI DIFFICOLTÀ	cassetta	15.340
SCACCHI IN INGLESE SI GIOCA CONTRO IL CALCOLATORE CON DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTÀ	cassetta	30.680
FANTASY GAMES IN INGLESE GIOCHI DI FANTASIA PER TUTTI I GUSTI	cassetta	30.680
GIOCO SCACCHI QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTÀ - LIBERTÀ DI DISPOSIZIONE PEZZI - SOLUZIONE PROBLEMI	cassetta	30.680
VISIZXCALC POTENTE STRUMENTO DI CALCOLO ADATTO A RISOLVERE DIVERSI PROBLEMI	cassetta	30.680
UNDICI GIOCHI (1K) DIVERTIMENTO E BUONI ESEMPI DI PROGRAMMAZIONE IN BASIC E LINGUAGGIO MACCHINA	cassetta	20.060
LABIRINTO TRIDIMENSIONALE DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ PROGRAMMAZIONE DI ALTO LIVELLO CON GRAFICA OTTIMA	cassetta	20.060
THE GIOCHI SPECIAL (1K) USATE IL SINCLAIR COME UN ORGANO VEDETE I BATTERI CHE SI RIPRODUCONO	cassetta	20.060
SIMULATORE CUBO MAGICO TRIDIMENSIONALE PER GLI APPASSIONATI DEL CUBO MENO FATICOSO DEL CUBO REALE	cassetta	20.060
RISOLUTORE CUBO MAGICO PER RISOLVERE IL CUBO IN POCO PIÙ DI UN MINUTO	cassetta	20.060
DEFENDER UN PO' DI BRIVIDO CON IL SINCLAIR VELOCITÀ ECCEZIONALE	cassetta	20.060
STAR-STRIKE MISSIONE GALATTICA CON IMPREVISTI ED EMOZIONI. QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTÀ	cassetta	20.060
CENTIPEDE PROVATE A DISTRUGGERE IL BRUCO CHE SI DIVEDE SE LO COLPITE - BRAVO CHI CI RIESCE	cassetta	20.060
ASTEROIDI UN BUON PASSATEMPO PER VOI E PER I VOSTRI AMICI	cassetta	20.060
TIRANNOSAURO PER CHI SI ANNOIA COL LABIRINTO - GRAFICA DINAMICA E TERRORE	cassetta	20.060
ZUC GIOCO AFFASCINANTE PER UNO O DUE GIOCATORI NON USATELO TROPPO	cassetta	20.060
SETTE GIOCHI BIORITMO - 21 - CONTO ALLA ROVESCIA - HAMMURABI - ROULETTE RUSSA - FUGA DAL CASTELLI - METEORITI	cassetta	25.960
SETTE GIOCHI MASTER-MIND - ORBITA - GOLF - BOMBARDAMENTO LANCIA MINE - SOS SOS - CAMMELLO	cassetta	25.860
SETTE GIOCHI ALLUNAGGIO - SLALOM - CACCIA SOTTOMARINA - ALIENI TIRO RAPIDO - ATTACCO MARZIANO - LA GRANDE RAPINA	cassetta	25.960
SETTE GIOCHI SUPER AVVENTURA - SOLITARIO - REVERSE - LABIRINTO - ABBATTI IL MURO - GOLF - GIÙ DENTRO	cassetta	25.960
SETTE GIOCHI BATTAGLIA NAVALE - BUCHI NERI - ODISSEA - MEMORY - ANAGRAMMI - ARMA GIOVIANA - TRENI IN CORSA SU NASTRO	cassetta	25.960
AGENDE: RUBRICA INDIRIZZI ARRICCHITA - ARCHIVIAZIONE NOTIZIE CON POSSIBILITÀ RICERCA	cassetta	25.960
MATEMATICA E FISICA FRAZIONI - STATISTICA - TEMPERATURE PROBLEMI - CONVERSIONI DI BASE	cassetta	25.960
MATEMATICA FISICA E VOCABOLARIO SOMMARE DIVERTENDOSI - LA BILANCIA CALCOLO DEI VOLUMI MOLTIPLICAZIONI - VOCABOLI	cassetta	25.960
TOOL-KIT STRUMENTO INDISPENSABILE AD OGNI PROGRAMMATORE CHE VOGLIA AFFINARE LE SUE ABILITÀ	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (2K) MESSAGGI IN CORSA E BISCIA GIOCO DI ABILITÀ	cassetta	20.060
DAMA & TOTOCALCIO DIVERTIMENTO E INVITO ALLA FORTUNA	cassetta	20.060
RUBRICA AGENDA TELEFONICA CONTIENE FINO A 200 INDIRIZZI	cassetta	25.960
3 GIOCHI IN ITALIANO CODICE SEGRETO - BASE ALIENA - UFO	cassetta	20.060
TRATTAMENTO (16K) W.P. ELABORAZIONE TESTI PER CONSERVARE E STAMPARE NOTIZIE E SCRITTI DI OGNI GENERE	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (16K) AIUTO - BERSAGLIO	cassetta	20.060
3 GIOCHI IN ITALIANO (16K) CANNONATE - TIRO A VOLO - SLALOM	cassetta	20.060
2 GIOCHI IN ITALIANO (16K) GALASSIA - LABIRINTO	cassetta	20.060
2 GIOCHI (16K) SCONTRO - FAR WEST	cassetta	20.060
2 GIOCHI (16K) ROULETTE - PENSACI	cassetta	20.060
MISSILI OSTACOLI (16K) ANCORA DUE DIVERTENTI GIOCHI PER ZX81	cassetta	20.060

PROGRAMMI PER IL TRS-80 COLOR COMPUTER

Tutti i programmi sono in inglese.
Tutti i programmi contrassegnati da asterisco richiedono l'uso di joystick.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
ROM DIAGNOSTICA CONTROLLO DELLA PERFETTA EFFICIENZA DEL CALCOLATORE	cartuccia	46.000
SCACCHI DA ALLENAMENTO, MA ANCHE DA COMBATTIMENTO **(VG 1)**	cartuccia	106.000
QUASAR COMMANDER RADAR - PILOTA AUTOMATICO - CAMPI DI FORZA DIVERSI LIVELLI DIFFICOLTÀ	cartuccia	71.000
PINBALL IL CLASSICO GIOCO DEL FLIPPER ORA ANCHE SUL TELEVISORE - DA 1 A 4 GIOCATORI	cartuccia	71.000
CHECKERS GIOCO DELLA DAMA A DUE LIVELLI DI DIFFICOLTÀ PREVEDE LE 3 MOSSE SUCCESSIVE	cartuccia	71.000
SUPER BUSTOUT GIOCO RAPIDO PER 1-4 GIOCATORI - SINGOLO O IN EQUIPE - SFONDATE LE LINEE COL PALLONE	cartuccia	71.000
DINO WARS (16K CONSIGLIATI) DUE GIOCATORI ALLE PRESE CON I DINOSAURI GRAFICA E SONORO REALISTICI	cartuccia	82.500
SKILING (16K CONSIGLIATI) DISCESA SCIISTICA CONTRO IL TEMPO VISTA CON GLI OCCHI DELLO SCIATORE	cartuccia	82.500
COLOR BACKGAMMON CLASSICO GIOCO DI SOCIETÀ - CONTRO IL CALCOLATORE O UN ALTRO AVVERSARIO	cartuccia	71.000
SPACE ASSAULT GLI EXTRATERRESTRI VI INVADONO LO SCHERMO E VI ATTACCANO - BUONA FORTUNA	cartuccia	71.000
ART GALLERY (16K CONSIGLIATI) CREATE LA VOSTRA GALLERIA DI QUADRI MODERNI - CONSIGLIATI JOYSTICK	cartuccia	94.500
PROJECT NEBULA RESPINGETE GLI INVASORI DELLA VOSTRA GALASSIA - 4 LIVELLI - APPASSIONANTE	cartuccia	106.00
COLOR FILE PICCOLO SISTEMA DI GESTIONE PER TANTI ARCHIVI - SI USA COL REGISTRATORE A CASSETTE	cartuccia	71.000
BINGO MATH INSEGNA LE 4 OPERAZIONI E IL RICONOSCIMENTO DEI NUMERI - 1-2 GIOCATORI	cartuccia	71.000
TYPING TUTOR ESERCIZI BASATI SU LETTERE E PAROLE CONTROLLA VELOCITÀ - RIFLESSI - ERRORI	cartuccia	71.000
HANDY MAN CALCOLO DELLE ESATTE NECESSITÀ DEL LAVORO DEL BRICOLAGE - MATERIALI - CONSIGLI	cartuccia	71.000
ATOM ADVENTURE PROTEGGI L'ISOLA CON I TRE SOTTOMARINI... ALTA VELOCITÀ DI GIOCO		60.000

PERSONAL FINANCE 106.500
PROGRAMMA PER LA FINANZA PERSONALE
SPECTACULATOR 106.500
CALCOLO DI PROBLEMI MATEMATICI E GEOMETRICI
LEARNING LAB 94.500
CORSO AUTODIDATTICO DI BASIC

PROGRAMMI PER IL VIC 20

RIVER RESCUE (Thom Emil) **annunciato**
TROVATE I TRE ESPLORATORI SPERSI NELLA GIUNGLA, SUPERATE TUTTE LE INSIDIE DEL FIUME E INTASCATE IL PREMIO PER IL LORO SALVATAGGIO. 3 VARIAZIONI, 1-2 GIOCATORI
VIC MUSIC COMPOSER (Thom Emil) **annunciato**
VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SULLO SCHERMO. MEZZ'ORA DI MUSICA CON 5K, 4 ORE E MEZZA CON 16K MEMORIZZABILI SU DISCO O CASSETTA
MUTANT HERD (Thom Emil) **annunciato**
CONTRASTATE UN'ONDATA DI MUTANTI RADIOATTIVI E FAMELICI, RAGGIUNGETE IL CUORE DELLA TERRA PER DISTRUGGERE LE LORO UOVA. 1-2 GIOCATORI
FOURTH ENCOUNTER (Thom Emil) **annunciato**
ESERCITI ALIENI A ONDATE CERCANO DI INVADERE IL VOSTRO PIANETA, SEMPRE PIÙ TERRIBILI; ALLA FINE, A UN PASSO DALLA VITTORIA, IL DUELLO FINALE CON UNA MASSA DI PROTONI FOSFORESCENTI CHE TENTA DI TOGLIERVI OGNI ENERGIA. 1-2 GIOCATORI

PROGRAMMI PER IL VIC-20 CBM

Se non specificato, si intende che i programmi funzionino con la memoria in configurazione base.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
INVASORI SPAZIALI GRANDE REALISMO - ALTA VELOCITÀ NON VI FATE PRENDERE DAL PANICO	cartuccia	44.000
GARA AUTOMOBILISTICA PROVATE L'EBBREZZA DELLA VELOCITÀ E DELLA COMPETIZIONE - 1 O PIÙ GIOCATORI **(VG1)**	cartuccia	44.000
ATTERRAGGIO SU GIOVE ESSERE AL COMANDO DI UNA ASTRONAVE NON È SEMPLICE. MA QUESTO LO IMPARERETE A VOSTRE SPESE	cartuccia	44.000
GIOCO DEL POKER ATTENZIONE! - POTRESTE RESTARE POVERI! QUI NON SI TRATTA DI FORTUNA	cartuccia	44.000
IL FANTASMA DI MEZZANOTTE FUGGITE VIA DALLA CASA INFESTATA DAGLI SPIRITI SE VE NE RIMANE IL TEMPO	cartuccia	44.000
APPLICAZIONI MATEMATICHE UN VALIDO AIUTO TESO AL MIGLIORAMENTO DELLE PROPRIE CAPACITÀ DI CALCOLO	cartuccia	44.000
SLOT MACHINE IL CELEBRE GIOCO D'AZZARDO	cartuccia	44.000
AVENGER INTERESSANTE GIOCO DI SIMULAZIONE	cartuccia	44.000
RAT RACE	cartuccia	44.000
MOLE ATTACH	cartuccia	44.000
SCACCHI	cartuccia	44.000
MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-GRAF VALIDO AIUTO NELLO STUDIO DI COMPLICATE EQUAZIONI E FUNZIONI E DEI RELATIVI GRAFICI	cartuccia	112.000
MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-STAT ROM IN LINGUAGGIO ASSEMBLER PER SEMPLIFICARE IL LAVORO CON STATISTICHE E GRAFICI SUL VIDEO CON UNA SOLA ISTRUZIONE SI OTTENGONO ISTOGRAMMI, DEVIAZIONI STANDARD, VARIANZE ECC.	cartuccia	112:000
CREO-LISTA-STAMPA PER REALIZZARE TESTI, LETTERE E CIRCOLARI PERSONALIZZATE	cartuccia	47.000
DAMA (RAM STANDARD) GIOCO DELLA DAMA CONTRO IL CALCOLATORE PER TUTTI, GRANDI E PICCOLI	cartuccia	20.500
THE ALIEN WITH JOYSTICK (6K) PROVATE A CALARVI NEI PANNI DELL'ALIENO!	cartuccia	70.500
AMOK! UN GIOCO DI COMBATTIMENTO E DI VIOLENZA	cartuccia	70.500
THE ALIEN SIETE L'ALIENO E DOVETE SOPRAVVIVERE	cartuccia	70.500
3-D MAZE TROVATE L'USCITA DAL LABIRINTO TRIDIMENSIONALE DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	cartuccia	42.500
ALIEN BLITZ (JOYSTICK OPZIONALE) DISTRUGGETE GLI INVASORI DEL CIELO	cartuccia	70.500
VICAT GESTIONE DI UN ARCHIVIO SEQUENZIALE SU CASSETTA	cartuccia	70.500
CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI DIMOSTRA LA POTENZA DEL VIC	cartuccia	18.500
VICALCOLO (RAM-STANDARD) CALCOLI MATEMATICI - INTERESSE COMPOSTO PIANI DI AMMORTAMENTO	cartuccia	47.000
I RAGGI DI MARTE RAGNI, CAVALLETTE ED INSETTI PIAZZANO BOMBE E RAGNATELE MORTALI OVUNQUE		69.500
WORDCRAFT POTENTE WORD-PROCESSING SU ROM DERIVATO DAL WORD CRAFT 80		410.000
NUVOLE INFUOCATE NUVOLE D'ACIDO ABITATE DA MUTANTI: DISTRUGGETELI PRIMA DI ESSERE ANNIENTATI. 9 LIVELLI		69.500
IL GIOCO DEL RINASCIMENTO OTHELLO PER CHI VUOLE STUDIARE STRATEGIE		69.500
SATELLITI E METEORITI ROCKBLASTER È LA NAVE SPAZIALE IN MISSIONE... OCCHIO AI BUCHI NERI!		69.500
CORSA TRA LE METEORITI VERSO ALDEBARAN METEORE E MISTERIOSI SQUADRONI DI ALIENI		69.500
BOMBARDAMENTO GALATTICO SU UN PIANETA LONTANO LA VITA DELLA BASE È IN PERICOLO		69.500
ATTACCO DEI CARRI ARMATI SOLO CON IL TUO CARRO ARMATO A DIFENDERTI DAGLI ATTACCHI NEMICI		69.500
ASTROBLITZ ATTACCATI DA TUTTI I FRONTI IL RADAR SARÀ INDISPENSABILE PER DIFENDERVI		69.500
KOSMIC KAMICAZE ATTACCATO DA STRANI ALIEN RISCHIERETE LA DISTRUZIONE		26.500
HANGMAN/HANGMAT HANGMAN: INDOVINATE LA PAROLA SEGRETA HANGMAT: INDOVINATE IL NUMERO SEGRETO		26.500
GOLF UNA REALISTICA PARTITA A 9 BUCHE. 1-2 GIOCATORI		26.500
TOMB OF DREWAN ALLA RICERCA DELL'AMULETO DI KARTOS IN UN INTRICATO LABIRINTO. OCCHIO AI MOSTRI		44.000
BONZO GUIDATE HANS ALLA RICERCA DEI PREZIOSI SACCHETTI		29.500

PROGRAMMI SIRIUS ELETTRONICA PER VIC 20

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
SIR-MAG. 8 GESTIONE MAGAZZINO PER 70 ARTICOLI. ESPANSIONE 8K	cassetta	147.500
SIR-MAG. 16 GESTIONE MAGAZZINO PER 200 ARTICOLI. ESPANSIONE 16K	cassetta	206.500
SIR-MAG. 32 GESTIONE MAGAZZINO PER 320 ARTICOLI. ESPANSIONE 32K	cassetta	230.100
RICETTARIO DI CUCINA CONTIENE RICETTE INEDITE E CONSENTE DI MEMORIZZARNE DI NUOVE	cassetta	88.500
BIORITMO CALCOLA IL BIORITMO FISICO, INTELLETTIVO ED EMOTIVO A PARTIRE DA QUALSIASI DATA	cassetta	61.500
PROGRAMMA PUBBLICITARIO PER NEGOZI CIASCUNO PUÒ SCEGLIERE LA PAROLA PIÙ ADATTA PER QUALSIASI MESSAGGIO PUBBLICITARIO	cassetta	61.500
INDIRIZZARIO INDIVIDUA IL DATO RICERCATO PARTENDO DA UN'INFORMAZIONE PARZIALE. ANNUNCIATO	cassetta	88.500
WORLD PROCESSING - ELABORAZIONE TESTI ANNUNCIATO	cassetta	147.500
GESTIONE CONTI CORRENTI BANCARI ANNUNCIATO	cassetta	88.500
WORLD PROCESSING - ELABORAZIONE TESTI ANNUNCIATO	cassetta	147.500
CONTABILITÀ DOMESTICA ANNUNCIATO	cassetta	102.700
CATALOGAZIONE DATI PARAMETRICA 16K ANNUNCIATO	cassetta	102.700

PROGRAMMI SIRIUS SOFTWARE PER VIC 20

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
FAST EDDIE	cartuccia	82.000
TYPE ATTACK	cartuccia	82.000
SNAKE BYTE	cartuccia	82.000
TURMOIL	cartuccia	82.000
SPIDER CITY	cartuccia	82.000
FINAL ORBIT	cartuccia	82.000
REPTOL	cartuccia	82.000
BAUDIST	cartuccia	82.000
PLASMANIA	cartuccia	82.000
SOVISH'EM	cartuccia	82.000

PROGRAMMI PER IL TI/44-4A

MISSILE IMPOSSIBILE 69.500
SALVA DALLA DISTRUZIONE IL REATTORE NUCLEARE
VOODO CASTLE 69.500
LIBERA IL CONTE CRISTO DALLA TERRIBILE MALEDIZIONE

IL CONTE 69.500
SCOPRITE CHI SIETE, PERCHÈ VI TROVATE IN TRANSILVANIA E PERCHÈ IL POSTINO HA CONSEGNATO UN FLACONE DI.SANGUE

STRANA ODISSEA 69.500
NAUFRAGHI SU UN PICCOLO PIANETA... SCOPRI I TESORI

CASA DEL MISTERO 69.500
ESPLORATE LA CASA E TROVATE I PREMI CHE VI SI CELANO

PIRAMIDE TRAPPOLA 69.500
SCOPRITE LA PIRAMIDE SEPOLTA E TROVATENE I TESORI

CITTÀ FANTASMA 69.500
INCONTRERETE FANTASMI E TESORI. SUSPENCE

VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 1 28.500
CINQUE GIOCHI D'AZIONE

VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 2 28.500
SECONDA SERIE DI GIOCHI D'AZIONE

BASIC PER PRINCIPIANTI 28.500
INTRODUCE AI CONCETTI PER LA PROGRAMMAZIONE

SIMULAZIONE DI MERCATO 28.500
DUE GIOCATORI SI TROVANO IN CONCORRENZA D'AFFARI... TUTTO È POSSIBILE

AIUTO ALLA GESTIONE FINANZIARIA PERSONALE 28.500
PER RISOLVERE I PROBLEMI FINANZIARI DOMESTICI

ADVENTURE LAND 69.500
NELLA FORESTA DI UN MONDO DI FIABE

AIUTO ALLA PROGRAMMAZIONE 28.500
AUSILII PER POTENZIARE IL LINGUAGGIO BASI TI

IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTESO 28.500
APPRENDERETE IL BASIC ESTESO CON QUESTO PROGRAMMA DI INSEGNAMENTO

ATTACCO 69.500
MANOVRATE L'ASTRONAVE PER EVITARE GLI EXTRATERRESTRI

VIDEO GIOCHI 1 69.500
ANDATE A CACCIA CON IL POT-SHOT, GIOCATE AL BIGLIARDINO CON PIBALL O INTRAPPOLATE L'AVVERSARIO CON DOODLE

INVASORI TI 46.500
IL MONDO VIENE ATTACCATO DA CREATURE PROVENIENTI DALLO SPAZIO

VIDEO GIOCHI 2 42.500
IL PRIMO È UNA SFIDA DI NOTE MUSICALI, IL SECONDO È UN GIOCO DI DECODIFICAZIONE

LABIRINTI 69.500
DA SEMPLICI DEDALI A SITUAZIONI DI CACCIA AL TOPO

FILETTO 69.500
GIOCO DI STRATEGIA VERTICALE, ORIZZONTALE E DIAGONALE

CALCIO 69.500
VERSIONE DEL GIOCO CON CINQUE GIOCATORI PER SQUADRA

PROGRAMMI PER SINCLAIR ZX SPECTRUM

GAMES 1 18.000
MARTIAN KNOCK-OUT:
DISTRUGGETE LA FLOTTA MARZIANA... ATTENZIONE ALLE MUNIZIONI
RACE TRACK:
UNA POTENTE AUTOMOBILE VI FARÀ PROVARE L'EBREZZA DELLA VELOCITÀ
LABYRINTH:
ATTENTI A NON PERDERVI, IL TESORO VI ASPETTA!
SKITTLES:
ABBATTETE I BIRILLI, MA ATTENTI, AVETE POCHI TIRI A DISPOSIZIONE

GAMES 2 18.000
GALACTIC INVASION:
LA FLOTTA NEMICA VI ATTACCA. LA POSTA IN GIOCO È LA VOSTRA VITA
DROP A BRICK:
FATE UN ALTRO BUCO NEL MURO
SILHOUETTE COLOR DOODLE:
SPOSTANDO IL CURSORE POTRETE FARE DEI PICCOLI DISEGNI A COLORI
TRAIN RACE:
UNA CORSA TRA TRENI COME NEL VECCHIO WEST

GAMES 3 18.000
MIND THE METEORS:
ATTRAVERSA UNA CORTINA DI METEORE A FOLLE VELOCITÀ
DAYLIGHT ROBBERY:
RIUSCIRAI A PORTARE A TERMINE LA RAPINA E A FUGGIRE CON UN MILIONE DI DOLLARI?
BATTLESHIPS:
UNA BATTAGLIA NAVALE COME NON NE COMBATTEVATE DA TEMPO
INVISIBILE INVADER:
UN ALIENO MISTERIOSO OSTACOLA IL VOSTRO CAMMINO. AVETE A DISPOSIZIONE SOLO POCHE MOSSE PER CATTURARLO E DISTRUGGERLO

GAMES 4 18.000
DOCKING THE SPACE SHIP:
È DIFFICILE FAR ATTERRARE UN'ASTRONAVE IN COSÌ POCO SPAZIO... MA TUTTO È POSSIBILE
JORNEY INTO DANGER:
TROVATE IL TESORO... ATTENTI AI MOSTRI
INVASION FROM JUPITER:
SCAPPATE ED UCCIDETE, LA VOSTRA ARMA È POTENTISSIMA
THE GREAT ESCAPE:
LA GRANDE FUGA DAL MOSTRO ATTRAVERSO PORTE INVISIBILI

GAMES 5 18.000
STAR TRAIL:
I KLINGON E I ROMULEN MINACCIANO LA GALASSIA SOLO TU, CHE SEI L'UOMO X, PUOI SALVARE L'UMANITÀ

PASSATEMPO 1 18.000
SOLITAIRE:
AVETE A DISPOSIZIONE 44 PEDINE SU UNA SCACCHIERA. RIUSCIRETE A MANGIARLE TUTTE RESTANDO CON UNA SOLA AL CENTRO?
NIM:
SMONTATE UNA PILA DI OGGETTI A TURNO CON IL COMPUTER PERDE CHI RESTA CON L'ULTIMO
FIND THE MATE:
COMPAIONO SULLO SCHERMO UNA SERIE DI CARTA. INDOVINATE QUALI SONO QUELLE UGUALI
TOWER OF HANOI:
SMONTATE LA TORRE E RICOSTRUITELA. NON PERDETE L'ORDINE DI PEZZI

PASSATEMPO 2 18.000
SECRET CODE:
INDOVINATE IL NUMERO AIUTANDOVI CON LA SEGNALAZIONE DEL COMPUTER
MIND BOGGLIN:
COMPONETE UNA PAROLA CON LE LETTERE COMPARSE SUL VIDEO
KIL:
TEST MNEMONICO: DUE SEQUENZE DI CARATTERI VENGONO VISUALIZZATE ALTERNATIVAMENTE DAL COMPUTER, DOVETE SCOPRIRE IN CHE COSA DIFFERISCONO
MAGIC SQUARE:
LA TABELLINA DEL QUINDICI VISUALIZZATA

BIORITMO 24.000
IL CALCOLO DEI BIORITMI PER VOI ED I VOSTRI AMICI VISUALIZZAZIONE DEI DIAGRAMMI

I CAVALIERI DELLO SPAZIO 18.000
PREDATORI SPAZIALI STANNO CERCANDO DI INVADERE LA TERRA. DIFENDI IL TUO PIANETA. GRANDE RISOLUZIONE GRAFICA A COLORI E SONORO

SCACCHI 30.000
VERSIONE DEGLI SCACCHI CON DIECI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

SIMULAZIONE DI VOLO 30.000
IL MOVIMENTO E LA NAVIGAZIONE DI UN AEREO IN TEMPO REALE. VISTA TRIDIMENSIONALE E CRUSCOTTO COMPLETO

PLANETOIDI 18.000
COLPISCI TUTTE LE METEORE E, CONTEMPORANEAMENTE, DIFENDITI DA UN'ASTRONAVE NEMICA CHE TI TIENE SOTTO TIRO. LA MANCANZA DI GRAVITÀ RENDE IL TUTTO PIÙ ECCITANTE

ORAZIO È AFFAMATO 24.000
RUBATE LA COLAZIONE ALLA GUARDIA DEL PARCO, MANGIATE I FIORI E FATE SUONARE L'ALLARME

STORIA 1 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SUGLI EVENTI STORICI E LA MONARCHIA IN GRAN BRETAGNA

GEOGRAFIA 1 24.000
COLLOCATE SULLA CARTA GEOGRAFICA NELL'ESATTA POSIZIONE LE CITTÀ E LE NAZIONI RICHIESTE

INVENZIONE 1 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SU INVENTORI ED INVENZIONI DEL PASSATO

MUSICA 1 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SU COMPOSITORI E MUSICISTI

LETTURA INGLESE 1 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SU ROMANZIERI E SCRITTORI

VU CALC 30.000
UTILE PER QUALUNQUE TIPO DI APPLICAZIONE CHE POSSA ESSERE RICONDOTTA A UNO STUDIO SOTTO FORMA DI TABELLA

VU FILE 30.000
QUESTO PROGRAMMA CONSENTE DI CREARE LA STRUTTURA DEI FILES

VU 3 DIMENSIONI 36.000
PROGRAMMA DI GRAFICA CHE PERMETTE DI REALIZZARE FIGURE IN TRE DIMENSIONI

AVVENTURA A 24.000
SU UN PIANETA ALIENO (LA VOSTRA ASTRONAVE È STATA CATTURATA DAL NEMICO). DOVETE CERCARE DI TORNARE SULLA TERRA. SUSPANCE

AVVENTURA B 24.000
NELLA FORETS SUD-AMERICANA ALLA RICERCA DEL TEMPIO INCA

AVVENTURA C 24.000
CADUTI NELL'ANELLO GRAVITAZIONALE DELLA STAZIONE ALIENA CON LA VOSTRA ASTRONAVE, RISCHIATE DI ESSERE UCCISI... SUSPANCE

AVVENTURA D 24.000
NEI PANNI DI UN AGENTE SEGRETO IN MISSIONE SU UN'ISOLA

REVERSI 30.000
ABILITÀ E STRATEGIA SONO INDISPENSABILI PER RIUSCIRE CON SUCCESSO IN QUESTO GIOCO

L'HOBBIT 50.000
TRATTO DAL FAMOSO ROMANZO DI J.R.R. TOLKIEN VI FARÀ RESTARE A BOCCA APERTA PER LA SUA GRAFICA E LA SUA COMPLETEZZA NELL'ELEGANTE CONFEZIONE VIENE FORNITO IL ROMANZO IN QUESTIONE

ARCHIVIO PER COLLEZIONISTA 36.000
UN PROGRAMMA DI GRANDE UTILITÀ PER COLLEZIONISTI E PER APPLICAZIONI ANALOGHE

ARCHIVIO PER CLUB 36.000
ARCHIVIO PER GESTIRE E MEMORIZZARE 300 NOMINATIVI DI PERSONE LA RICERCA DI UN DATO O LA LISTA DEI NOMINATIVI È IMMEDIATA

ORAZIO VA A SCIARE 24.000
SCENDI LUNGO IL TRACCIATO DI UNO SLALOM RICCO DI OSTACOLI NATURALI COME CUNETTE, BUCHE ED ALBERI

INVASORI SPETTRALI 12.000
UN'OTTIMA VERSIONE DEL FAMOSO GIOCO ARCADE

SPETTRI 18.000
MOLTI MISTRI ED EMOZIONI CON EDDIE, L'ESPERTO ELETTRICISTA, ALLA RICERCA DEGLI SPAVENTOSI FANTASMI CON IL SUO GENERATORE DI LUCE

EDITOR ASSEMBLER 20.400
ASPECT È UN POTENTE EDITOR/ASSEMBLER, CHE UTILIZZA TUTTE LE POSSIBILITÀ DEL MICROPROCESSORE Z80A

CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI 57.600
UNA SERIE DI PROGRAMMI DIDATTICI IN ITALIANO PER L'APPRENDIMENTO DEL BASIC PER PRINCIPIANTI

F DI X 24.000
PROGRAMMI PER TRACCIARE GRAFICI DI FUNZIONI Y=F (X)

SPETTRI 2 annunc.
UN'ECCEZIONALE PENSATA CHE RENDE ANCORA PIÙ AVVINCENTE IL GIÀ FAMOSO GIOCHINO PAC-MAN

ATTACCO ALIENO annunc.
QUESTA È L'IMPLEMENTAZIONE DEL FAMOSO GIOCO SCRAMBLE PER QUALSIASI SPECTRUM

STORMO DI METEORE VERSIONE MIGLIORATA DEL GIOCO ASTEROIDE		annunc.

PROGRAMMI PER L'ATARI 400

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
MUSIC COMPOSER (8K) LA MUSICA SPIEGATA, VISUALIZZATA E COMPUTERIZZATA, MA SALDAMENTE IN MANO ALLA CREATIVITÀ DELL'UTENTE	cartuccia	121.000
ENERGY CZAR (16K) PRENDETE DECISIONI SU PROBLEMI DI IMPORTANZA MONDIALE: ENERGIA, PREZZI, RAZIONAMENTI, INQUINAMENTI	cassetta	60.000
HANGMAN (8K) INDOVINATE LA PAROLA PENSATA DAL COMPUTER, OPPURE FINITE IMPICCATO	cassetta	30.000
STATES AND CAPITALS (16K) STATI E CAPITALI DEGLI U.S.A. PER IMPARARE UN PO' DI GEOGRAFIA DIVERTENDOSI	cassetta	30.000
EUROPEAN COUNTRIES & CAPITALS (16K) LA GEOGRAFIA EUROPEA A QUIZ	cassetta	30.000
KINGDOM (8K) L'ECONOMIA DEL VOSTRO REGNO SI BASA SULL'AGRICOLTURA. ELABORATE STRATEGIE ANTI-CARESTIA	cassetta	30.000

PROGRAMMI PER ATOM ACORN

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
ATOM FORTH LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE FORTH ESTREMAMENTE VELOCE, ADATTO AD APPLICAZIONI SCIENTIFICHE ED EDUCATIVE RICHIEDETE 12 Kb RAM	cassetta	29.500
MANUALE FORTH PROGRAMMA DI ELABORAZIONE TESTI FORNITI SU ROM, CHE PERMETTE DI GENERARE E STAMPARE LETTERE E DOCUMENTI. RICHIEDE 1 KB DI MEMORIA PER IL PROGRAMMA E 6KB DI AREA VIDEO	cassetta	17.700
SOFTWARE INTRODUTTIVO QUATTRO CASSETTE CON PROGRAMMI DI GIOCHI - AUTOISTRUZIONE ALL'USO DELL'ATOM CALCOLO FINANZIARIO - RUBRICA TELEFONICA RICHIEDE 3KB DI MEMORIA	cassetta	53.454
ATOM BUSINESS 11 PROGRAMMI DEDICATI ALL'AMPIA GAMMA DI APPLICAZIONI DI CALCOLO E GRAFICA FINANZIARIA	cassetta	22.066
MANUALE ATOM BUSINESS MANUALE DI ISTRUZIONE ALL'USO DI PROGRAMMI ATOM BUSINESS	cassetta	20.532
ATOM CALC FAMOSO SISTEMA DI CALCOLO MULTIRELAZIONALE UTILE NELLA PIANIFICAZIONE, NEL BUDGETING E NEL CALCOLO DI SIMULAZIONE IN GENERALE	cassetta	100.182
ATOM SYNTHESISER TRASFORMA ATOM IN UN SINTETIZZATORE MUSICALE PROGRAMMABILE, CON VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SU VIDEO IN ALTA RISOLZUIONE. È FORNITO COMPLETO DI ESEMPI MUSICALI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB VIDEO	cassetta	35.400
ATOM LIFE UNA DELLE PIÙ VELOCI VERSIONI DI LIFE (I CICLI DELLA VITA) DISPONIBILE SU MICROCOMPUTER. UN ESERCIZIO DI ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE MOLECOLARE. MEMORIA RICHIESTA 5KB PROGRAMMA E DA 1 A 6KB DI AREA VIDEO	cassetta	35.400
DESK DIARY COMPRENDE DUE PROGRAMMI DI GESTIONE INDIRIZZI E DIARIO DELLE ATTIVITÀ. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
ATOM DATA BASE GESTIONI ARCHIVI DI INFORMAZIONI DA MEMORIZZARE SU CASSETTE O DISCHI. MEMORIA 5KB PROGRMMA E 1KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
PROGRAMMI DI UTILITÀ N. 1 DISASSEMBLER, SISTEMA OPERATIVO CASSETTE VELOCIZZATO E RINUMERAZIONE AUTOMATICA DI ISTRUZIONI BASIC. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GENERATORE SOFTWARE DI CARATTERI PERMETTE DI GENERARE NUOVI TIPI DI CARATTERI MAIUSCOLE, MINUSCOLE, SIMBOLI MATEMATICI, ECC.	cassetta	35.400
PEEKO COMPUTER PROGRAMMA CHE SIMULA IL FUNZIONAMENTO DI UN MICROPROCESSORE UTILE PER L'INSEGNAMENTO DEI CONCETTI BASILARI DELLA PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO NATIVO. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
MATEMATICA 1 RACCOLTA DI 3 PROGRAMMI. PLOT: UN SERSATILE PROGRAMMA DI VISUALIZZAZIONE DELLE FUNZIONI MATEMATICHE DESIDERATE SIMULTANEOUS: PERMETTE DI RISOLVERE EQUAZIONI CON COEFFICIENTI INTERI E REALI USANDO VELOCI TECNICHE DI GAUSS REGRESSION: CALCOLA LA MIGLIORE LINEA DI APPROSSIMAZIONE AD UN INSIEME DI PUNTI FORNENDO LA RELATIVA EQUAZIONE MELORIA RICHIESTA 5KB PROGRAMMA 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
MATEMATICA 2 PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO. SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, ANCHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROM FP	cassetta	35.400
ATOM WORD TUTOR UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
MATEMATICA 2 PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO. SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, CHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROMA FP.	cassetta	35.400
ATOM WORD TUTOR UN SEMPLICE MA UTILE SERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 1 RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **ASTEROIDS, BREAKOUT** E **SOTTOMARINO.** MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 2 RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **DOGFIGHT** (VERSIONE DI GUERRA STELLARE FRA DUE GIOCATORI), **MASTERMIND** E **ZOMBIE.** MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 3 **RAT TRAP** (ABILITA GUIDA), **LUNAR LANDER** (ATTERRAGGIO LUNARE), **BLACK BOX** (INDIVIDUARE OGGETTI INVISIBILI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 5KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 4 **STAR TREK** (ODISSEA SPAZIALE), **FOUR ROW** (GIOCO D'ASTUZIA PER BATTERE IL COMPUTER), **SPACE ATTACK** (ATTACCO SPAZIALE). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 5 **WUMPUS** (ABILITA E ASTUZIA NEL COLPIRE IL DRAGO PRIMA DI ESSERE MANGIATI), **REVERSI**(IL POPOLARE GIOCO CONOSCIUTO CON IL NOME OTHELLO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 6 **DODGEMS** (CORSA PER LA SALVEZZA), **SIMON** (TEST DI ATTITUDINE A MEMORIZZARE), **AMOEBA** (COMPETIZIONE FRA DISEGNATORI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 7 **LIFE FORMS** (GLI ALIENI INVADONO L'ASTRONAVE. PER SOPRAVVIVERE È NECESSARIO SCOPRIRLI E DISTRUGGERLI), **BALLISTICS** (GUERRA DI ARTIGLIERIA), **SNAKE** (ABILITÀ E DESTREZZA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 8 **STARGAT** (INVASIONE DI ALIENI), **GO-MOKU** (TRADIZIONALE GIOCO GIAPPONESE DI RIFLESSIONE E DESTREZZA), **ROBOTS** (AVVINCENTE BATTAGLIA CONTRO I ROBOTS IN RIVOLTA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	135.400
GAME 9 **SNAPPER** (FUGA NEL PERICOLOSO LABIRINTO OVE SI ANNIDANO ESSERI MOSTRUOSI), **MINOTAUR** (DALLA MITOLOGIA IL GIOCO DA BRIVIDO E PAURA DEL MINOTAURO), **BABIES** (GIOCO DI ABILITÀ PER SALVARE CON IL TELONE I BAMBINI CHE CADONO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	135.400
GAME 10 RACCOLTA DI 10 PROGRAMMI DI GIOCHI PER LA VERSIONE MINIMA DELL'ATOM 8+2: **BREAKOUT - HESTIC - MASTERMIND SKI-RUN - SNAKE - TRACK - SIMON - SQUASH - MOON - BOMBS-AWAY**	cassetta	35.400
GAME 11 **MISSILE BASE** (DIFESA DA ATTACCO NUCLEARE), **SNOOKER** (FAMOSO GIOCO A BIGLIARDO CHIAMATO CARAMBOLA), **DOMINOES** (GIOCO DELLE CARTE CHIAMATO DOMINO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
ATOM ADVENTURE **DUNGEON** (CACCIA AL TESORO), **HOUSE** (AVVENTURE NELLA CASA DEL TESORO), **INTERGALACTIC** (AVVENTURE NELLO SPAZIO INSIDIOSO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400

ATOM CHESS GIOCO DEGLI SCACCHI. MEMORIA RICHIESTA: 5K PROGRAMMA, 6K AREA VIDEO	cassetta	**35.400**

FLOPPY DISK VC 1540	**1.003.000**
ESPANSIONE 8K RAM	**116.000**
ESPANSIONE 16K RAM	**203.000**
CABINET ESPANSIONE PER 6 SCHEDE	**348.500**
CARTUCCIA ALTA RISOLUZIONE + 3K RAM	**33.500**
JOYSTICK SINGOLO	**16.000**
JOYSTICK VIDEO COMMAND SINGOLO	**36.700**
PADDLE COPPIA	**26.500**

COMPUTER

SINCLAIR

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COMPUTER ZX81 1 KBYTE RAM	**171.000**
ESPANSIONE 16 KBYTE RAM	**154.000**
ESPANSIONE 32 KBYTE RAM	**235.000**
ESPANSIONE 64 KBYTE RAM	**362.000**
STAMPANTE TERMICA ZX CON ALIMENTATORE 1,2A	**230.000**
ALIMENTATORE ZX81 0,7 A	**29.500**
INTERFACCIA REGISTRATORE	**48.500**
COMPUTER ZX SPECTRUM 16 KBYTE RAM	**425.000**
COMPUTER ZX SPECTRUM 48 KBYTE RAM	**585.000**
CASSETTA PROGRAMMI DEMO IN ITALIANO	**57.000**

VIC 20

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COMPUTER VIC 20	**509.000**
REGISTRATORE C2N	**142.000**
STAMPANTE VIC 1515	**767.000**

TANDY

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COLOR COMPUTER 16K	**885.000**
JOYSTICK COPPIA	**62.600**
KIT 16K RAM	**164.000**
DRIVE 0 PER FLOPPY DISK	**1.168.000**
DRIVE 1 PER FLOPPY DISK	**606.000**

TEXAS INSTRUMENTS

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COMPUTER TI99/4A CONSOLLE 16K	**446.000**
MODULO DI ESPANSIONE RAM 32K	**318.500**
MODULO CONTROLLER PER DRIVER FLOPPY DISC	**412.000**
MODULO DISK DRIVE	**122.500**
DISK DRIVE ESTERNO	**1.026.000**
SINTETIZZATORE VOCALE	**130.000**
JOYSTICK COPPIA	**61.500**

SEIKOSHA

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
STAMPANTE GP 100A	**649.000**
STAMPANTE GP 250X	**719.000**

ACTIVISION - MIWA Trading s.r.l. - Centro direz. Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - 20089 Rozzano (MI); **APOLLO** - I.T.P. - Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI); **ATARI** - Via Cherubini, 6 - 20145 MILANO; **HANIMEX** - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); **IMAGIC** - AUDIST - Via Castelbargo, 2 - 20136 MILANO; **INTELLIVSION** - MATTEL ELECTRONICS - Via Vittorio Veneto - 28040 Oleggio Castello (NO); **PHILIPS** - PHILIPS - Piazza IV Novembre, 3 - 20124 MILANO; **SPECTRAVISION** - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); **ATARI** - ATARI - Via Cherubini, 6 - MILANO; **DATA AGE** - I.T.P. - Viale Milano Fiori, 1ma Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI); **COLECO** - CBS Electronics - Via Amadei, 9 - 20123 MILANO; **CREATIVISION** - Zanussi - Viale Treviso, 15 - 33170 PORDENONE.

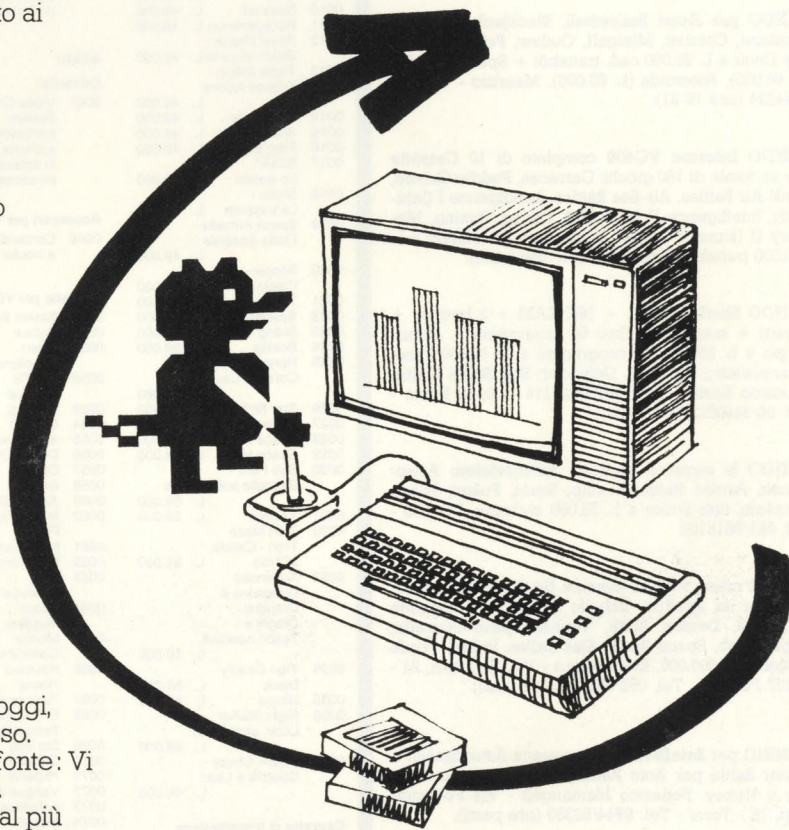
UNA CREAZIONE VIDCOM

MIJID: L'ANTICIPO DI UN MERCATO.

Ci siamo, il Mijid è nato:
Finalmente un mercato esclusivamente riservato ai videogiochi e all'informatica domestica e individuale. Dei settori di punta che possono diventare il Vostro cavallo di battaglia.
Ma dovrete prima piazzarvi nel plotone di testa della corsa ed è per questo che è stato creato il Mijid: per darvi agni mezzo necessario ad essere innanzi a tutti.

IL MIJID, L'ANTICIPO TECNOLOGICO.
I materiali evolvono con un'incredibile rapidità. E trovarli riuniti in uno stesso luogo per 5 giorni, con il privilegio di poter incontrare i loro costruttori, è una fortuna da non lasciare scappare.

IL MIJID, L'ANTICIPO DEI PROGRAMMI.
Anche in questo campo, l'innovazione è legge. Per comprenderla a fondo, bisogna conoscerne tutti i parametri. Niente vale meglio di un contatto diretto con un creatore, un ideatore, un editore...

IL MIJID, L'ANTICIPO DELLE IDEE.
E proprio perchè il domani si organizza già da oggi, dominare l'evoluzione è una garanzia di successo.
Prendete le informazioni direttamente alla loro fonte: Vi troverete automaticamente più avanti degli altri.
Per ricevere il Vostro invito al Mijid, rispediteci al più presto il tagliando-risposta.

MIJID

MIJID & VIDCOM: UN PASSAPORTO COMUNE PER NUOVE COMUNICAZIONI
1e Mercato Internazionale dei Videogiochi, dell'Informatica Individuale e Domestica
3 al 7 Ottobre 1983 - Palazzo Croisette Cannes (Francia)

Riservato al profesionisti

Prego spedirmi senza impegno la vostra documentazione Visitatore e la mia Invitazione.
Cognome e Nome: ______________________ Funzione: ______________________
Società: ______________________
Attività della Società: ☐ Ente/Collettività/Organismi pubblici ☐ Stampa/Edizione ☐ Distribuzione/Rivendita
☐ Programmo ☐ Fabbricante materiale ☐ Altri/Precisare ______________________
Indirizzo: ______________________
Tél.: ______________________
Spedire il tagliando a:

Commissariat Général: 179, Avenue Victor-Hugo 75116 Paris (France) – Tél.: (33) (1) 505.14.03 – Télex 630.547 MIDORG
U.S. representative Harvey Seslowsky – Perard Associates (Syosset Office) 100 Lafayette Drive, Syosset, N.Y. 11791 – Tél.: (516) 364.3686 – Télex 6852011
U.K. representative Jack Kessler – International Exhibition Organisation Ltd 9 Stafford Street, London WIX 3PE – Tél.: (01) 499.2317 – Télex 25230

copexen

MIJID/VIS/I VDG

VENDO **Air-Sea Battle,** Basketball, Bowling, Basic Programming, Breakout, Circus Atari, Human Cannonball, Miniature golf, Night Driver, Indy 500 Dodgelm, Outlaw, Pele' Soccer, Space Invaders, Slot Racer, Superman, Surround, Spacewar, Video Chess per Atari VCS; Armor Battle, Boxing, Auto Racing, Star Strike, Space Battle, Basketball e Tennis (per Intellivision). Tratto i prezzi per telefono. Tel. 049/583119.

VENDO **Sinclair ZX80** 4K ROM 1K RAM nuovo, con imballo originale e funzionante a L. 95.000, completo di manuale e cavetti per i vari collegamenti. Via Saloni, 53 - 30015 Chioggia (Ve) - Tel. 041/405221 (ore 12,30-13,30 - 19,30-20).

VENDO in blocco **cassette videogiochi** per Intellivision (Soccer, Skiing, Poker, Star Strike) a L. 120.000 o CAMBIO con Dragonfire e Swords & Serpents della Imagic. Tel. 081/348344 (ore pasti).

VENDO **per Atari** Basketball, Blackjack, Bowling, Breakout, Combat, Minigolf, Outlaw, Pele's Soccer, Sky Diver a L. 20.000 cad. trattabili + Space Invader (L. 40.000), Asteroids (L. 60.000). Maurizio - Tel. 02/2044224 (ore 18-21).

VENDO **Interton VC400** completo di 10 Cassette per un totale di 180 giochi: Carraces, Paddle Games, Tank-Air Battles, Air-Sea Battles, Intelligence I (labirinti), Intelligence II (4 in fila), Circus, Boxing, Memory II (simon), Soccer, in perfette condizioni a L. 400.000 trattabili. Tel. 06/835378 (ore pasti).

VENDO **Sinclair ZX81** + 16K RAM + 2 beeper + cavetti + manuali + libro 66 programmi + imballaggio a L. 350.000 + programmi a L. 10.000 l'uno: Tirannosauro, Asteroid, Defender, Star Strike e altri. Massimo Rossi - Via Balduina, 114 - 00136 Roma - Tel. 06/3490023 (ore pasti).

VENDO le seguenti **cassette Intellivision:** Astrosmash, Armon Battle, Boxing, Snafu, Poker, Space Inveders, Star Strike a L. 35.000 cadauna. Vittorio - Tel. 081/8818102.

VENDO causa militare **console Intellivision,** nuova, garanzia da spedire, imballo originale + cassette Tron 1-2, Demon Attak, Tennis, Space Armada, Astrosmash, Space Battle, Star Strike, Poker, Triple Action a L. 500.000. Brandi Luca - Via G. Sirtori, 21 - 50137 Firenze - Tel. 055/603659 (ore pasti).

CAMBIO per **Intellivision** la cassetta Astro Smash o Armor Battle per Auto Racing o Star Strike o Foog Bog o Hokey. Federico Mattiangeli - Via Federico Cesi, 16 - Terni - Tel. 0744/52350 (ore pasti).

CAMBIO **Space Battle** con Soccer, Astromas, Frog Bog, Bowling, Space Haw, Lock'n Chose. Ofreni Lorenzo - Via Engels, 12 - 20153 Milano - Tel. 02/452379 (dalle 19 in poi).

CAMBIO **giochi elettronici** in scatola: Soccer 2 + Pocket Simon + Puzzle 1000 pezzi + gioco Scarabeo (il tutto in ottimo stato) con due delle seguenti cassette per Atari (2600): Laser Blast, Star Master, Megamania, River Raid, Sea Quest (Activision), Space Chase, Space Cavern, Guardian (Apollo), Yar's Revenge, Phoenix, Galaxian, Nanguard (Atari), Riddle of the Sphinx, Cosmic Ark, Atlantis (Imagic) o qualsiasi cassetta Data Age. Preferibilmente abitante in Liguria. Via Finocchiaro Aprile, 31/29 - Genova - Tel. 010/541819 (ore pasti).

PER ESIGENZE DI SPAZIO LA RUBRICA "LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'" È MOLTO RIDOTTA. CE NE SCUSIAMO CON I NOSTRI LETTORI E ASSICURIAMO CHE NEL PROSSIMO NUMERO AVRA' LO SPAZIO CONSUETO.

MILANO - VIA MASCHERONI, 14 - TEL. 437.385
TORINO - VIA CARLO ALBERTO, 39 - TEL. 517.740

INTELLIVISION SYSTEM

0001 Console con 1 cass. omaggio L. 399.000

CASSETTE INTELLIVISION

0002 Football L. 29.000
0003 Las Vegas Roulette L. 29.000
0004 Sharp Shot 4 giochi L. 29.000
0005 Math Fun L. 29.000
0006 Hockey L. 49.000
0007 Auto Racing L. 49.000
0008 Bowling L. 49.000
0009 Golf L. 49.000
0010 Baseball L. 49.000
0011 Backgammon L. 49.000
0012 Royal Dealer - Giochi di carte L. 49.000
0013 Triple Action - Triplice Azione L. 49.000
0014 Sea Battle L. 49.000
0015 Armor Battle L. 49.000
0016 Frog Bog L. 49.000
0017 Shark! Lo squalo L. 49.000
0018 Snafu - La trappola L. 49.000
0019 Space Armada - Flotta Spaziale L. 49.000
0020 Söccer - Calcio L. 59.000
0021 Tennis L. 59.000
0022 Basketball L. 59.000
0023 Skiing - Sci L. 59.000
0024 Boxing L. 59.000
0025 Horse Racing - Corsa di Cavalli L. 59.000
0026 Star Strike L. 59.000
0027 Astrosmash L. 59.000
0028 Space Battle L. 59.000
0029 Space Hawk L. 59.000
0030 Sub Hunt - Battaglia sottomarina L. 59.000
0031 Vectron L. 59.000
0032 Tron Maze Tron - Caccia al Tron L. 59.000
0033 Advanced Dungeons & Dragons - Draghi e Tesori nascosti L. 59.000
0034 Tron Deadly Discs L. 59.000
0035 Utopia L. 69.000
0036 Night Stalker - Labir. degli orrori L. 69.000
0037 Lock'n Chase - Guardie e Ladri L. 69.000

Cassette di importazione

0038 Ches - Scacchi L. 69.000
0039 Burger Time L. 69.000
0040 Buzz Bombers L. 79.000
0041 Mission X L. 79.000
0042 Locomotion L. 79.000
0043 Vectron L. 79.000

INTELLIVOICE

0044 Modulo Intellivoice L. 199.000
Sintetizzatore di voce con una cassetta B.17 omaggio (in inglese)

CASSETTE INTELLIVOICE

0045 Space Spartans (in italiano) L. 85.000
0046 Space Shuttle (in inglese) L. 85.000
Solar Sailor (in inglese) L. 85.000

ATARI

Consolle

0047 Video Computer System L. 299.000
comprensivo di comandi a cloche e una cassetta in dotazione (Space Invaders)

Accessori per VCS 2600

0048 Comandi a cloche L. 25.000

Cassette per VCS 2600

0049 Basket Ball L. 25.000
0050 Outlaw L. 25.000
0051 Video Checkers L. 25.000
0052 3-D Tic Tac Toe L. 25.000
0053 Bowling L. 25.000
0054 Combat L. 25.000
0055 Adventure L. 25.000
0056 Dodge Em L. 39.000
0057 Othello L. 39.000
0058 Golf L. 39.000
0059 Air Sea Battle L. 39.000
0060 Math Gran Prix L. 39.000
0061 New Soccer L. 59.000
0062 New Tennis L. 59.000
0063 New Volleyball L. 59.000
0064 Space Invaders L. 59.000
0065 Missile Command L. 59.000
0066 Haunted House L. 59.000
0067 Yar's reverge L. 59.000
0068 E.T. Extra Terrestrial L. 59.000
0069 Dig Dug L. 79.000
0070 Galaxian L. 79.000
0071 Phoenix L. 79.000
0072 Vanguard L. 79.000
0073 Asteroids L. 79.000
0074 Bezerk L. 79.000
0075 Defender L. 79.000
0076 Pac-Man L. 79.000
0077 Centipede L. 89.000
0078 Ms. Pacman L. 89.000
0079 Star Raiders L. 89.000

COLECO

Console con Donkey Kong compreso L. 485.000

GIOCHI COLECO CARTUCCE ARGENTO

0080 Zaxxon L. 99.000
0081 Donkey Kong L. 92.000
0082 Puffi L. 92.000
0083 Venture L. 92.000
0084 Cosmic Avenger L. 77.000
0085 Lady Bug L. 77.000
0086 Gorf L. 77.000
0087 Wizard of Wor L. 77.000
0088 Mouse Trap L. 77.000
0089 Carnival L. 77.000

GIOCHI ATARI CARTUCCE ROSSE

0090 Donkey Kong L. 92.000
0091 Venture L. 77.000
0092 Wizard of Wor L. 65.000
0093 Gorf L. 65.000
0094 Mouse Trap L. 65.000
0095 Carnival L. 65.000

GIOCHI MATTEL CARTUCCE BLUE

0096 Donkey Kong L. 92.000
0097 Venture L. 77.000
0098 Mouse Trap L. 65.000
0099 Carnival L. 65.000

Videogames Imagic compatibili Intellivision

0100 Atlantis L. 69.000
0101 Beauty and the Beast L. 69.000
0102 Microsurgeon L. 69.000
0103 Demon Attack L. 69.000
0104 Dragon Fire L. 79.000
0105 Tropical Trouble L. 79.000
0106 Sword & Serpents L. 79.000
0107 Ice Trek L. 89.000
0108 Dracula L. 89.000
0109 Nova Blast L. 89.000

Controlli speciali Point Master (compatibili Intellivision)

0110 Quick-Stik *novità* coppia L. 29.000

Videogames Imagic compatibili Atari

0111 Atlantis L. 39.000
0112 Star Voyager L. 39.000
0113 Cosmic Ark L. 39.000
0114 Riddle of the Sphinx L. 39.000
0115 Fire Fighter L. 39.000
0116 Trick shot L. 39.000
0117 Demon Attack L. 49.000
0118 Dragon Fire L. 79.000
0119 No Escape L. 79.000

Controlli speciali Point Master (compatibili Atari)

0120 Fuoco Automatico Rapido L. 29.000

ACTIVISION per Atari

0121 Dragster L. 57.000
0122 Laser Blast L. 57.000
0123 Spider Fighter L. 59.000
0124 Boxing L. 65.000
0125 Fishing Berby L. 65.000
0126 Sky Jinks L. 65.000
0127 Kaboom L. 77.000
0128 Tennis L. 77.000
0129 Skiing L. 77.000
0130 Freeway L. 77.000
0131 Stampede L. 77.000
0132 Megamania L. 77.000
0133 Sea Quest L. 77.000
0134 Dolphin L. 77.000
0135 Keystone Cops L. 77.000
0136 Oink Oink L. 77.000
0137 Barnstorming L. 92.000
0138 Grand Prix L. 92.000
0139 Starmaster L. 92.000
0140 Ice Hockey L. 92.000
0141 Chopper Command L. 92.000
0142 Pitfall L. 92.000
0143 River Raid L. 92.000

per Intellivision

0144 Stampede L. 70.000
0145 Pitfall L. 92.000
0146 Happy Trails L. 92.000

PARKER per Atari

0147 Frogger L. 89.000
0148 Star Wars L. 89.000
0149 Amidar L. 89.000
0150 Spiderman L. 89.000
0151 Reactor L. 89.000
0152 Jediarena L. 89.000
0153 Actione Force L. 89.000
0154 Tutankham L. 89.000
0155 Q Bert L. 89.000

per Intellivision

0156 Frogger L. 89.000
0157 Super Cobra L. 89.000
0158 Q Bert L. 89.000
0159 Tutankham L. 89.000
0160 Popeye L. 89.000

Vectrex L. 499.000
Cassetta Scramble L. 70.000
Cassetta Colar Quest L. 70.000
Cassetta Clean Sweep L. 70.000
Cassetta Berzerk L. 70.000
Cassetta Armour Attack L. 70.000
Cassetta Star Trek L. 70.000
Cassetta Cosmic Chasm L. 70.000
Cassetta Star Hawk L. 70.000
Cassetta Hyperchase L. 70.000
Cassetta Rip Off L. 70.000
Cassetta Space Wars L. 70.000
Cassetta Blitz L. 70.000

STARPATH CORPORATION (formerly ARCADIA)

Super Charger L. 149.000
compreso cassetta fhaser Patrol

Communist Mutants L. 39.000
Fireball L. 39.000
Killer Satellites L. 39.000
Suicide Mission L. 39.000
Dragon Stomper L. 45.000
Mindmaster L. 45.000

CEDOLA DI COMMISSIONE * VG/8
da inviare a "Play Game", via C. Alberto 39, Torino, tel. 011/517740

NOME ____________ COGNOME ____________ ETÀ ______

VIA ____________ N° ______ TEL. ____/______

CAP ______ CITTÀ ____________ PROV. ______

ATARI

N° ________ N° ________ N° ________

INTELLIVSION

N° ________ N° ________ N° ________

☐ Pagherò al postino; le spese di spedizione sono comprese nel prezzo

☐ Allego assegno n° ____ 0 ____ di L. ____________

☐ Vogliate inviarmi il catalogo. Allego L. 500 in francobolli ☐ Per ATARI ☐ Per INTELLIVISION

DATA ____________ FIRMA ____________

Draghi e trabocchetti.

Ve la sentite di affrontare draghi e trabocchetti diabolici in fondo ad una lunga caverna buia? Bene, allora spegnete la luce e accendete la TV. E' arrivato Advanced Dungeons & Dragons. Un gioco difficile... altrimenti che gioco è?
Ah... Ah! (risata cattiva).

Advanced Dungeons & Dragons non si gioca con gli amici. Siete soli. Soli dentro un labirinto tridimensionale, armati di un arco e di poche frecce. Troppo poche. Coraggio, in fondo trovare il Tesoro del Labirinto sarà un gioco. Uno degli oltre quaranta videogiochi riservati a chi ha un Intellivision.

E sempre in esclusiva per voi, arriveranno fra pochi mesi gli accessori per potenziare la vostra console:

l'Intellivoice, un sintetizzatore di voce per i videogiochi parlanti; la Music Keyboard, una tastiera polifonica che visualizza le note sullo schermo; la Computer Keyboard, una tastiera programmabile in Basic per creare i vostri videogiochi.

Insomma, la vostra console Intellivision sta per diventare il cuore di un sofisticato sistema elettronico. Come dire che divertirsi è stato solo l'inizio.

MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION™

Intelligent Television